

A2-221/0-0-1291

Zentralrichtlinie

Gefechtsdienst aller Truppen (zu Lande)

Zweck der Regelung:	Beschreibung der Tätigkeiten und des Verhaltens von Soldaten und Soldatinnen im Gefecht, Führung der kleinen Kampfgemeinschaft sowie Allgemeiner Aufgaben im Einsatz.
Herausgegeben durch:	Bundesministerium der Verteidigung
Beteiligte Interessenvertretungen:	Keine.
Gebilligt durch:	Generalinspekteur
Herausgebende Stelle:	AHentwg I 2 (1).
Geltungsbereich:	Bundeswehr.
Einstufung:	Offen.
Einsatzrelevanz:	Ja.
Berichtspflichten:	Keine.
Gültig ab:	05.12.1988
Frist zur Überprüfung:	31.12.2015
Version:	1
Überführt:	ZDv 3/11 „Gefechtsdienst aller Truppen (zu Lande).“
Aktenzeichen:	
Identifikationsnummer:	A2.221001291.1I

Inhaltsverzeichnis

1 Zweck

1001. Diese Regelung ist Grundlage für den Gefechtsdienst aller Truppen zu Lande und beschreibt

- das Verhalten und die Tätigkeiten des einzelnen Soldaten bzw. der einzelnen Soldatin im Kampf oder zur Vorbereitung auf einen Kampf,
- die Grundsätze für die Führung einer kleinen Kampfgemeinschaft (mehrere Soldaten bzw. Soldatinnen, die einen gemeinsamen Auftrag haben) und Teileinheit (Gruppe, Trupp) sowie das Zusammenwirken dieser im infanteristischen Kampf wie auch
- allgemeine Aufgaben im Einsatz, soweit sie für das Verhalten Einzelner oder einer Teileinheit im Gefecht von Bedeutung sind.

1002. Diese Zentralrichtlinie gilt für alle Organisationsbereiche (OrgBer).

1003. Regelungen, Bestimmungen und Soll-Organisation (Soll-Org), die dieser Zentralrichtlinie zugrunde liegen oder sie ergänzen, sind in der Anlage 1 aufgeführt.

1004. Mit Gefechtsfeld wird in dieser Zentralrichtlinie jeder Raum bezeichnet, in dem es zu einem Kampf kommt oder in dem mit einem Kampf zu rechnen ist.

Es handelt sich bei dem Begriff „Gefechtsfeld“ um keinen Rechtsbegriff. Die in dieser Regelung vorgesehene Verhaltensweise gegenüber dem erkannten kombattanten Gegner auf dem Gefechtsfeld darf gegenüber Zivilpersonen, die in keiner erkennbaren Beziehung zum kombattanten Gegner stehen, nicht angewendet werden. Bei der Ausübung von Befugnissen gegenüber Zivilpersonen – beispielsweise solcher nach dem UZwGBw[1] – ist daher in jedem Einzelfall des Einschreitens gesondert festzustellen, ob die für diese Ausübung vorgeschriebenen Voraussetzungen nach der Rechtsordnung vorliegen.

1005. Textstellen, die Sicherheitsbestimmungen enthalten oder Tätigkeiten und Verfahren beschreiben, die der Sicherheit von Personal und Material dienen, sind am Rand mit

S

gekennzeichnet.

1006. Die Bundesrepublik Deutschland hat auf die Verwendung von Schützenabwehrminen verzichtet. Die Regelungen und Bestimmungen der Bundeswehr zum Einsatz von Schützenabwehrminen sind damit hinfällig geworden.

[1] Gesetz über die Anwendung unmittelbaren Zwanges und die Ausübung besonderer Befugnisse durch Soldaten der Bundeswehr und verbündeter Streitkräfte sowie zivile Wachpersonen.

Die Regelungen und Bestimmungen zum Schutz vor Schützenabwehrminen bleiben jedoch bestehen, da der Einsatz solcher Minen durch andere Streitkräfte nicht ausgeschlossen werden kann.

2 Grundkenntnisse und Grundtätigkeiten des Einzelschützen

2.1 Grundlagen des Gefechtsdienstes

2.1.1 Bedeutung und Ziel des Gefechtsdienstes aller Truppen

2001. Jeder Soldat bzw. jede Soldatin muss fähig und bereit sein

- zu kämpfen,
- durchzuhalten,
- Aufträge zuverlässig auszuführen und
- als Kamerad zu bestehen.

2002. Ziel des Gefechtsdienstes ist, dass die Soldaten und Soldatinnen die grundlegenden Fertigkeiten und Kenntnisse, die sie in der Waffen-, Geräte- und Schießausbildung erworben haben, im Kampf anwenden können.

Sie müssen lernen,

- sich gefechtsmäßig zu verhalten,
- erfolgreich den Feuerkampf zu führen und
- zu überleben.

2003. Ist der Soldat bzw. die Soldatin auf sich allein gestellt, muss er bzw. sie in der Lage sein, im Sinne des Auftrags zu handeln.

Alle Soldaten bzw. Soldatinnen müssen damit rechnen, dass sie die Aufgaben des Führers bzw. der Führerin ihrer Teileinheit übernehmen müssen, wenn dieser bzw. diese ausgefallen ist.

2.1.2 Ausstattung der Soldaten und Soldatinnen

2004. Die **Ausstattung** befähigt die Soldaten und Soldatinnen zu kämpfen. Sie haben sie auch unter erschwerten Bedingungen sicher zu bedienen und stets einsatzfähig zu halten. Die Ausstattung der Teileinheit ist durch die Stärke und Ausrüstungsnachweisung (STAN) festgelegt.

Es stehen insbesondere zur Verfügung:

- Handwaffen (Gewehr, Maschinengewehr, Maschinenpistole, Granatpistole, Pistole),
- Panzerabwehrhandwaffen (Panzerfäuste),
- Signalpistole,

- Doppelfernrohr,
- Marschkompass,
- Nachtsehgeräte,
- persönliche ABC-Schutzausstattung.

2005. Soldaten und Soldatinnen führen eine **persönliche Ausrüstung** mit sich, die sie für das Leben im Felde brauchen. Die Trageweise der Kampfbekleidung und der persönlichen Ausrüstung und die Pflege der Bekleidung ist in den Regelungen über die Bekleidung[2] beschrieben.

Abweichungen befiehlt der verantwortliche Führer bzw. die verantwortliche Führerin entsprechend Lage und Auftrag.

Schreibmaterial (Bleistift, Meldeblock), Streichhölzer und Bindfaden ergänzen die persönliche Ausrüstung.

2.2 Geländekunde

2.2.1 Allgemeines und Grundbegriffe

2006. **Das Gelände** mit seinen natürlichen und künstlichen Geländeformen, Gewässern, Geländebedeckungen und Bodenarten beeinflusst das Verhalten im Kampf.

Es kann die Ausführung eines Auftrags begünstigen oder behindern. Alle Soldaten und Soldatinnen müssen deshalb die Eigenschaften des Geländes schnell und sicher erkennen und beurteilen, damit sie es jederzeit zu ihrem Vorteil ausnutzen können.

2007. Die Verwendung **einheitlicher Begriffe** ist die Voraussetzung für eine eindeutige Zielansprache, für die Geländebeurteilung sowie für Meldungen und Befehle.

2.2.2 Geländeformen

2008. Die **Geländeformen** prägen das Gelände. Ein Geländeabschnitt ist zu bezeichnen als

- eben mit 0 - 5 m,
- wellig mit 5 - 20 m,
- hügelig mit 20 - 100 m,
- bergig mit 100 - 1000 m,
- alpin mit über 1000 m.

} Höhenunterschied zwischen dem jeweils höchsten und tiefsten Punkt des Geländes.

[2] Vgl. Anlage 7.15, Bezugsdokumente 23 und 50.

2009. **Geländeerhebungen** (Bild 1) unterscheidet man nach ihren Umrissen, z. B.

- Kegel,
- Kuppe.

Die Bezeichnung „Höhe“ wird häufig in Verbindung mit einer Höhenzahl und mit dem Zusatz „Punkt“ benutzt, z. B. „Höhe Punkt (Pkt) 304“.

Der Ansatz einer Erhebung heißt „Fuß“, der höchste Punkt „Spitze“.

Zusammenhängende Geländeerhebungen bilden eine Gebirgs-, Berg- oder Hügelkette oder einen Gebirgs- oder Höhenzug.

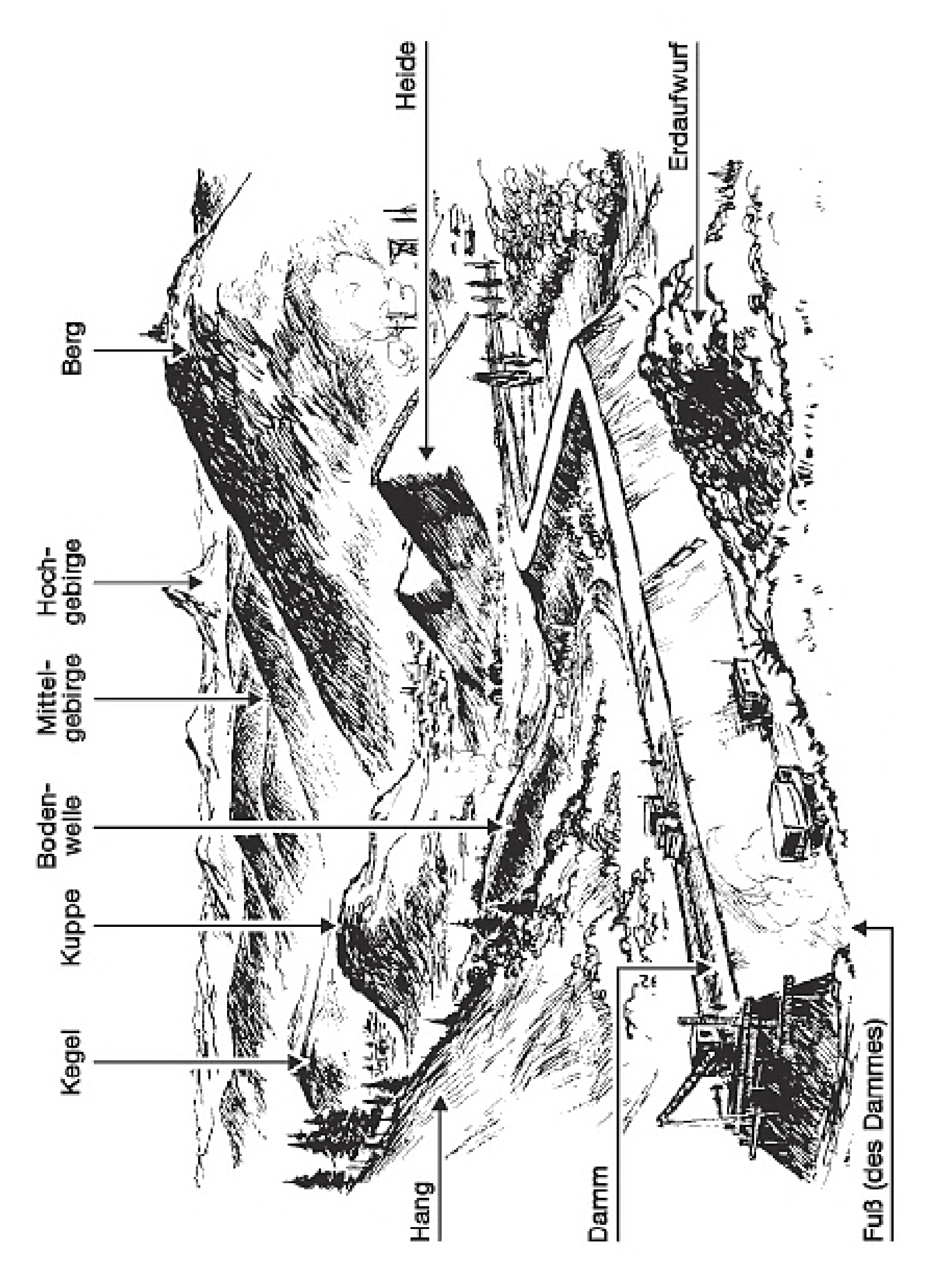


Bild 1 - Geländeerhebungen

2010. **Geländevertiefungen** (Bild 3) können Schutz vor Sicht und Feuer des Feindes bieten; sie sind für Bewegungen auszunutzen.

2011. Die Seitenflächen der Geländeerhebungen und -vertiefungen nennt man **Hänge** oder – wenn sie künstlich geschaffen wurden – **Böschungen**.

Hänge können ihrer Form nach hohl, gewölbt, stufenförmig oder gerade sein.

Am Fuß schroffer Hänge, vor allem im Hochgebirge, befinden sich häufig Geröllhalden oder Schuttkegel.

2012. Geländesteigungen werden in Prozenten angegeben (Bild 2):

- sanft .... bis etwa 10 %,
- steil .... 10 bis 30 %,
- sehr steil .... 30 bis 60 %,
- übersteil .... 60 bis 175 %,
- schroff .... über 175 %.

Beispiel:

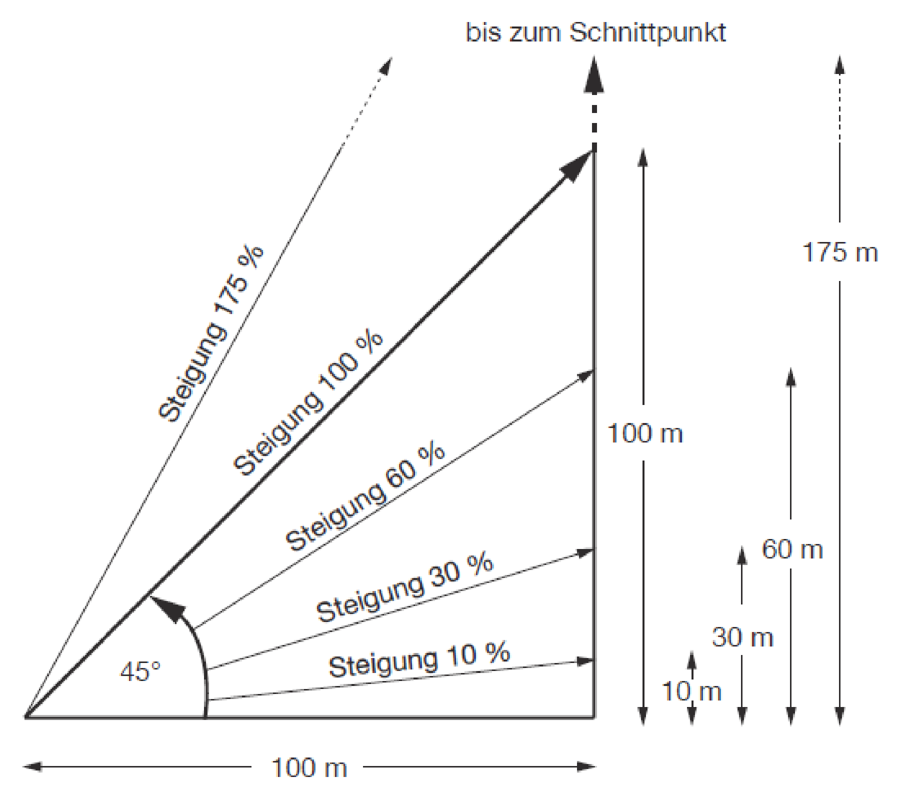


Bild 2 – Geländesteigungen

Kettenfahrzeuge und Radfahrzeuge können je nach ihrer Art Hänge bis zu einer Steigung von etwa 60 % überwinden.

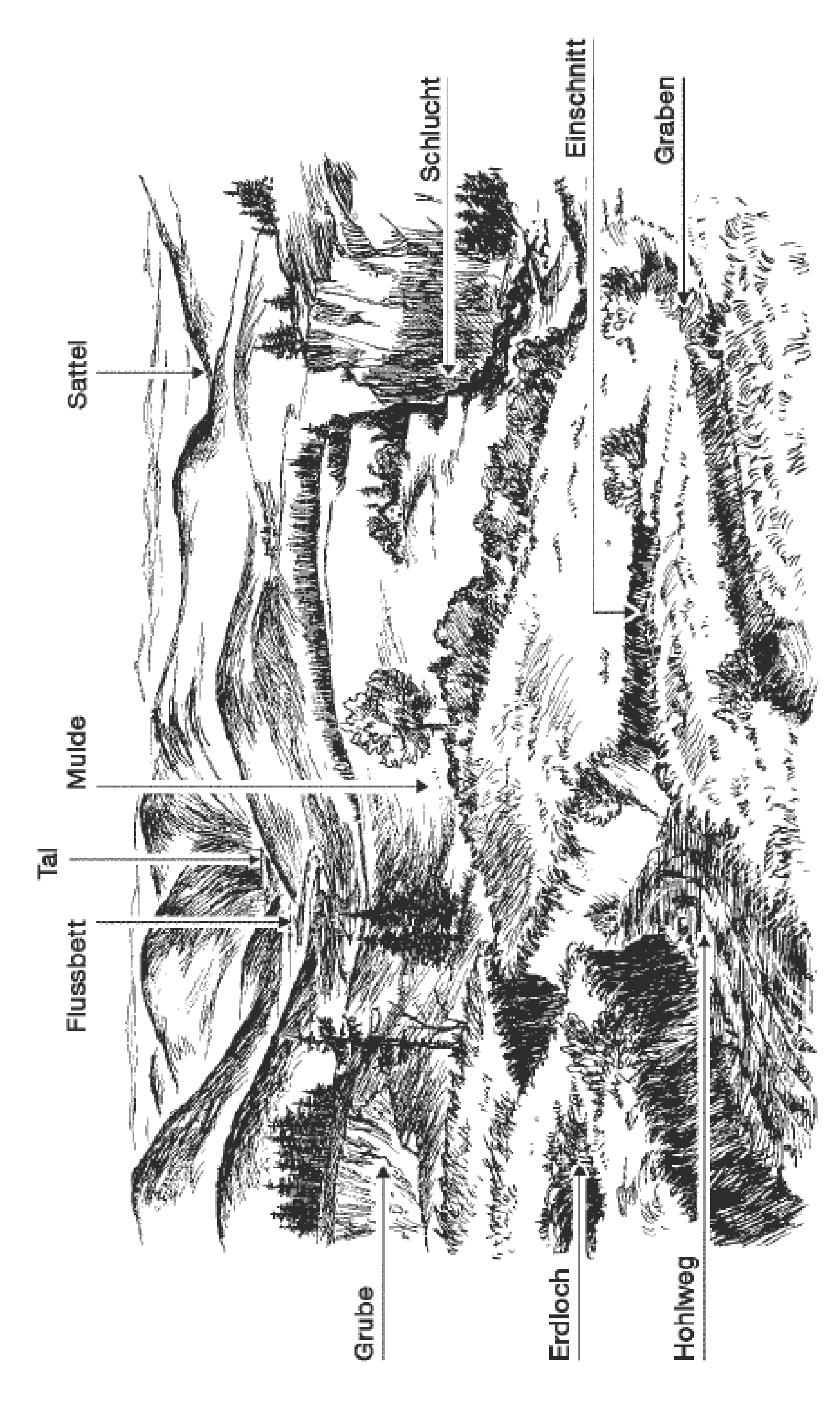


Bild 3 - Geländevertiefungen

2013. Weisen Geländeabschnitte Gräben, Rinnen, Schluchten, Hohlwege, Mulden oder Gruben auf, spricht man von **durchschnittenem Gelände**; kommen diese Geländeformen häufig vor und prägen sie einen Geländeabschnitt, bezeichnet man ihn als stark durchschnitten.

2.2.3 Gewässer

2014. Man unterscheidet **fließende** und **stehende Gewässer** (Bild 4).

2015. Binnengewässer werden durch Ufer, Meere durch Küsten begrenzt.

Uferformen (Bild 5) sind:

- Steilufer,
- Flachufer,
- Verlandungszone (Schilfgürtel),
- Deich.

Küstenformen (Bild 5) sind:

- Steilküste,
- Flachküste,
- Strand (Fels-, Sand-, Schlickstrand),
- Watt (z. B. im Küstengebiet der Nordsee),
- Düne,
- Deich.

2016. Je nach der **Tiefe** ist ein Gewässer

- seicht (bis 0,35 m tief),
- mäßig tief (bis 1,20 m tief),
- tief (bis 2,30 m tief),
- sehr tief (mehr als 2,30 m tief).

2017. Die **Stromgeschwindigkeit** lässt Rückschlüsse auf den **Gewässergrund** zu. Schwache Strömung kann auf verschlammten Gewässergrund hindeuten; eine mittlere Strömung führt zur Ablagerung von Sand oder feinem Kies; bei starker und sehr starker Strömung besteht der Gewässergrund meist aus Kies oder Fels.

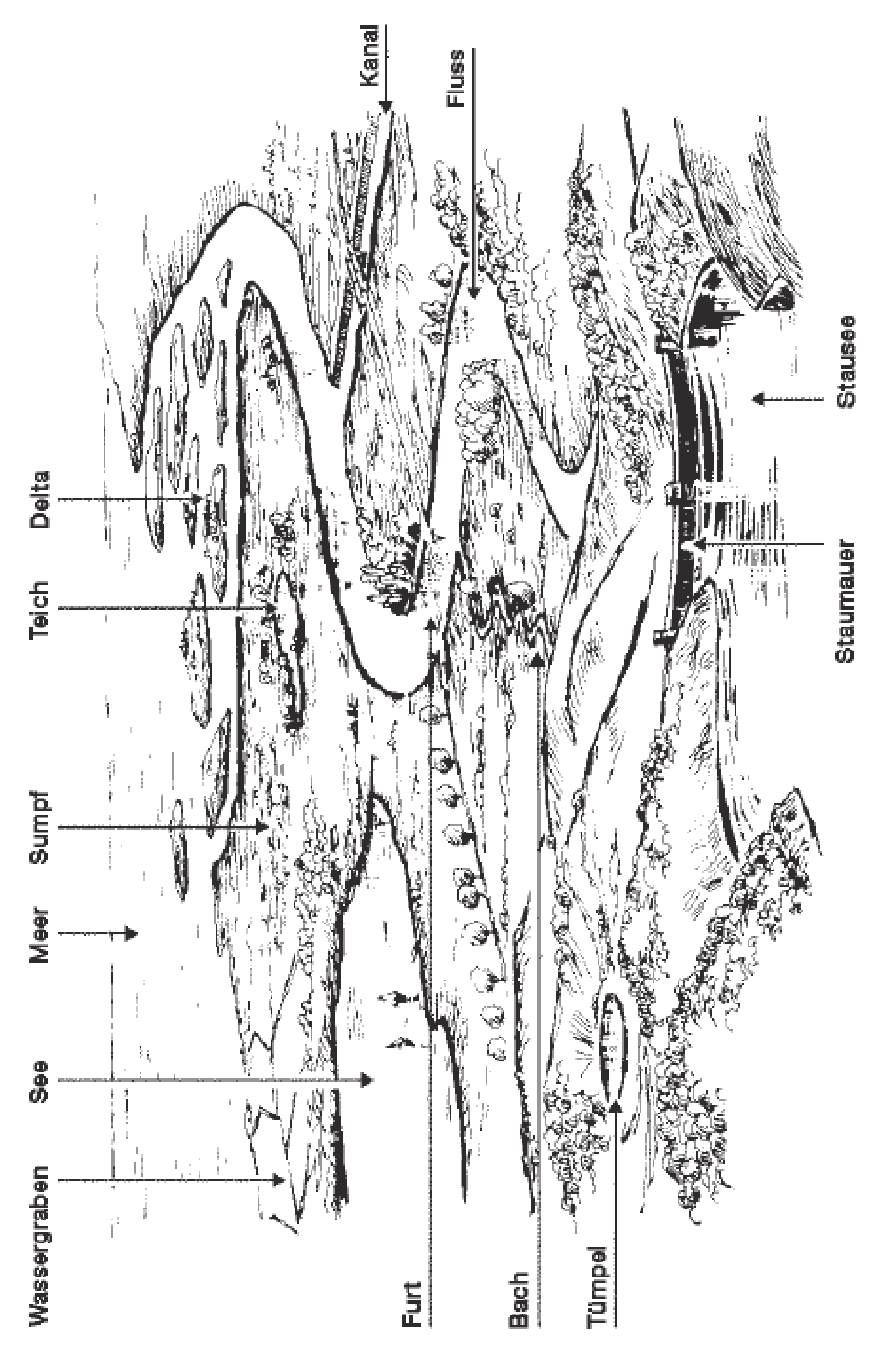


Bild 4 - Gewässer

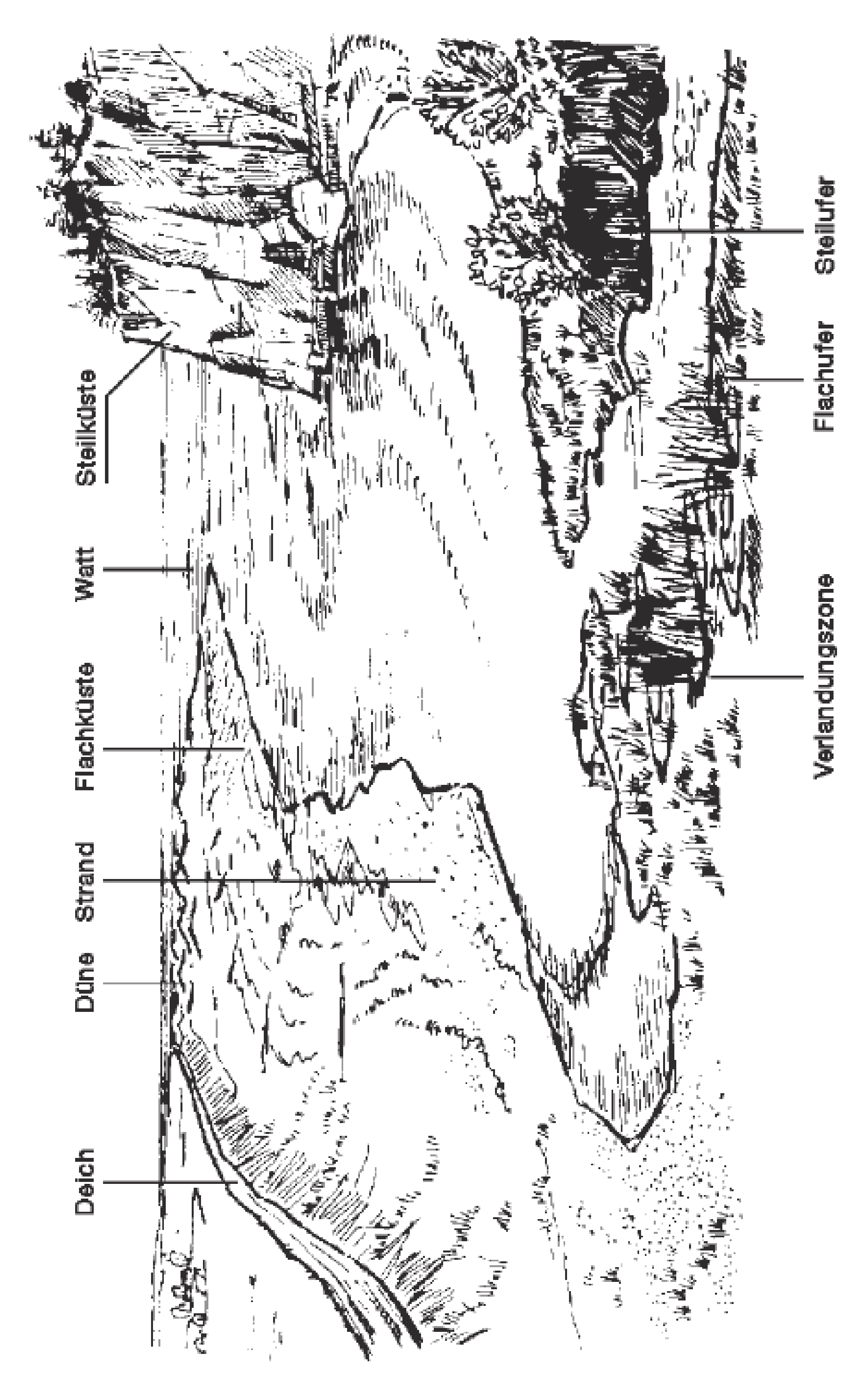


Bild 5 - Ufer- und Küstenformen

2018. Gewässer können sich in ihrem Verlauf nach Breite und Tiefe ändern, auch die Beschaffenheit des Gewässergrundes und der Ufer sowie die Stromgeschwindigkeit können wechseln. Gewitterregen, Schneeschmelze oder anhaltende Trockenheit führen zu weiteren Veränderungen.

Bewegungen der Truppe können dadurch **gehemmt** oder **behindert** werden.

2019. Bei **fließenden Gewässern** sind für Orts- und Richtungsangaben die Bezeichnungen

- **unterstrom** (in Stromrichtung) und
- **oberstrom** (entgegen der Stromrichtung)

zu verwenden, z. B. „Furt 300 unterstrom der Straßenbrücke bei A-Dorf“.

In Stromrichtung spricht man bei fließenden Gewässern von „rechtem“ und „linkem“ Ufer.

2.2.4 Geländebedeckungen

2020. Neben den Geländeformen prägen die **Geländebedeckungen** den Charakter eines Geländeabschnitts.

Zu den Geländebedeckungen gehören

- der Bewuchs (Bild 6),
- die Siedlungen,
- das Verkehrsnetz,
- die topographischen und
- die sonstigen Einzelgegenstände.

2021. Den **Wald** bezeichnet man nach

- der Zusammensetzung als Laub-, Nadel- oder Mischwald,
- der Baumart, z. B. Buchen-, Eichen-, Fichten-, Kiefern- oder Birkenwald,
- dem Bestand und dem Alter als Schonung, Dickung, Stangenholz, Baumholz oder Altholz,
- der Dichte als lichten Wald, dichten Wald oder Dickicht.

Baumfreie Flächen im Wald sind Lichtungen, Kahlschläge oder Schneisen.

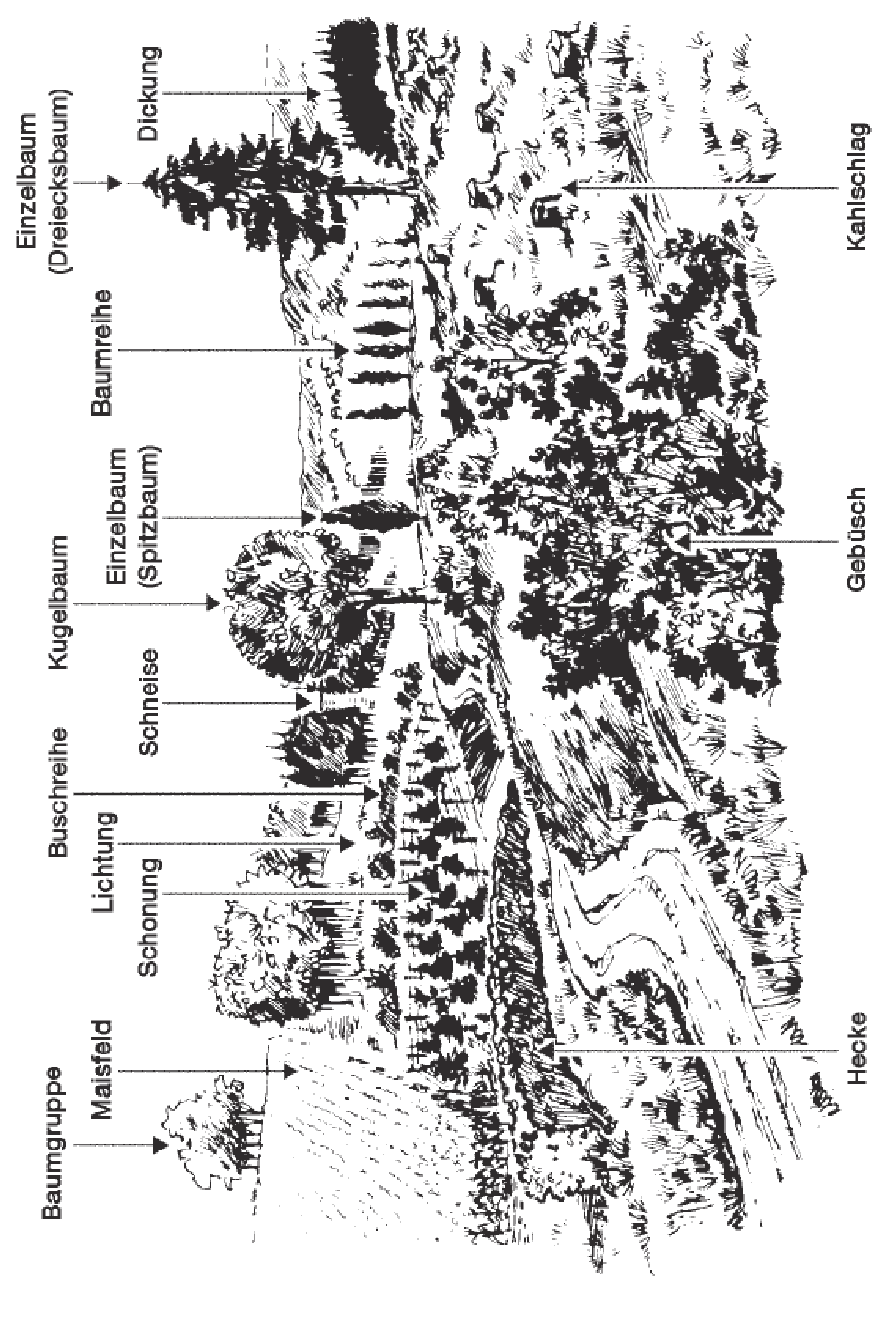


Bild 6 – Bewuchs

2022. Zu den **Siedlungen** (Bild 7) zählen

- Städte, Dörfer, Gehöftgruppen, Einzelhäuser,
- industrielle und gewerbliche Anlagen, z. B. Fabriken, Lagerhäuser, Kraftwerke,
- Verkehrsanlagen, z. B. Bahnhöfe, Flugplätze, Häfen.

2023. Zum **Verkehrsnetz** gehören

- Straßen und Wege,
- Schienenwege,
- Wasserwege.

2024. **Topographische Einzelgegenstände** (Bild 7) sind künstlich angelegt. Sie sind markant und oft in den Karten dargestellt; es handelt sich z. B. um Kirchen, Wasserbehälter, Friedhöfe. Sie erleichtern die Zielansprache und sind ein guter Anhalt für das Zurechtfinden im Gelände.

2025. **Sonstige Einzelgegenstände**, z. B. Strohschober, Mieten, Holzstapel, Stapel von Baumaterial erleichtern die Zielansprache, die Geländetaufe und das Zurechtfinden auf dem Gefechtsfeld; wenn nötig, werden sie in Skizzen eingezeichnet.

Sie sind häufig Veränderungen unterworfen und nur im Einzelfall in Karten aufgenommen.

Einzelgegenstände ziehen als markante Punkte feindliches Feuer an.

2.2.5 Bodenarten

2026. Von der **Bodenart** hängt die Begeh- und Befahrbarkeit des Untergrundes ab; sie beeinflusst den Bau von Feldbefestigungen, das Anlegen von Sperren und die Schutzwirkung gegen Waffen und Kampfmittel.

Man unterscheidet

- Stichboden, z. B. loser Sand, Kies, Moor,
- leichten Hackboden, z. B. lehmiger Sand, Lehm,
- schweren Hackboden, z. B. steifer Ton, festgelagerte Schlacke,
- Hackfels oder Sprengfels, auch in loser Form (z. B. Geröll oder Steinschutt).

Häufig sind die Bodenarten vermischt.

Regen und Trockenheit, Schnee und Frost können die Eigenschaften der Böden, z. B. ihre Tragfähigkeit, Standfestigkeit und die Möglichkeit, den Boden zu bearbeiten, erheblich verändern.

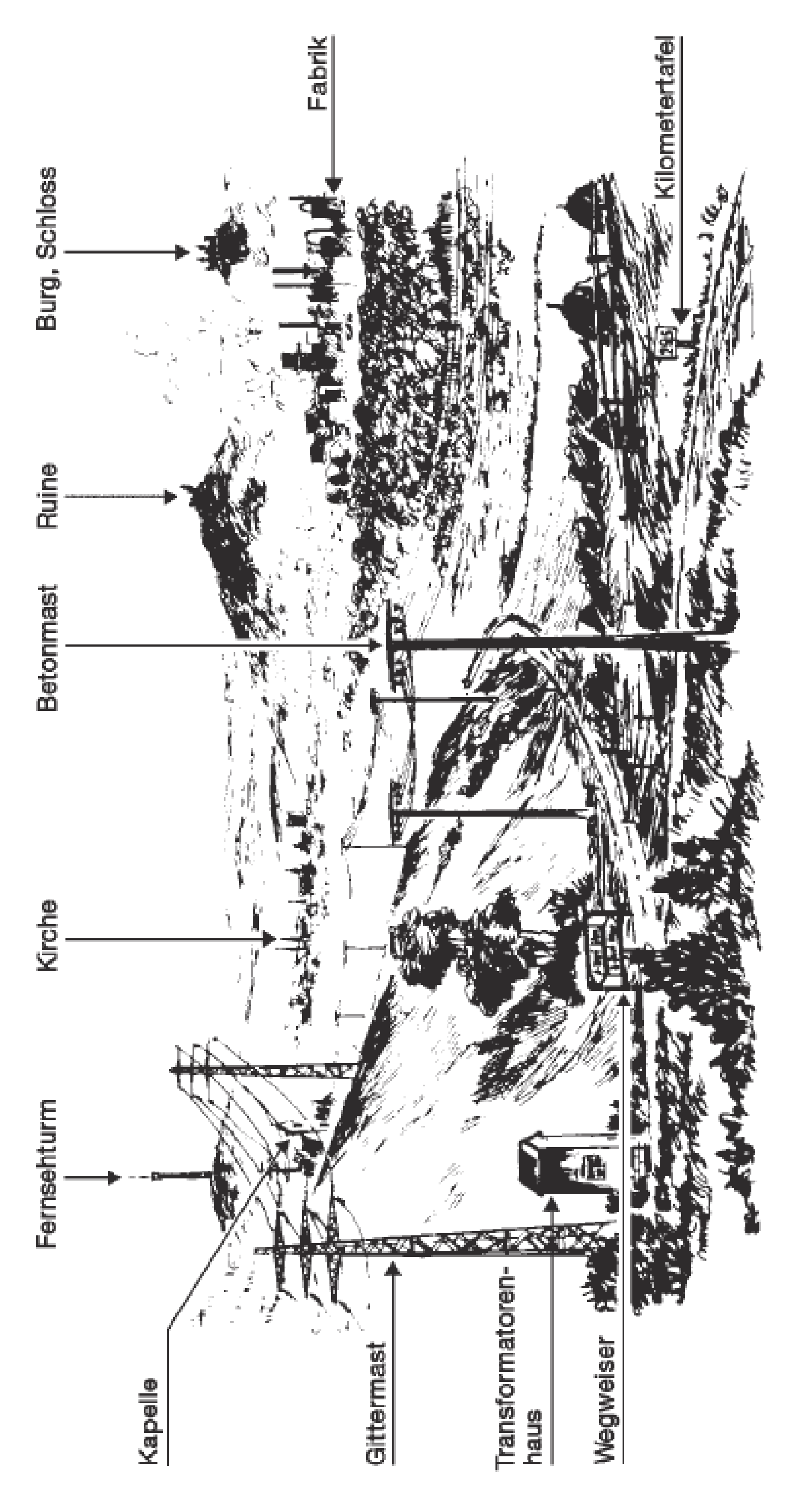


Bild 7 - Siedlungen und topographische Einzelgegenstände

2.2.6 Übersichtlichkeit des Geländes

2027. Geländeformen und -bedeckungen bestimmen den Grad der **Übersichtlichkeit** eines Geländeabschnittes. Daneben ist die Übersichtlichkeit des Geländes vom Standort des Beobachters abhängig.

Je nach den Geländebedeckungen, vor allem dem Bewuchs, der die Beobachtung beeinflusst, spricht man von

- offenem,
- bedecktem oder
- stark bedecktem

Gelände.

2.2.7 Geländebeurteilung und Ausnutzung des Geländes

2028. Die Soldaten und Soldatinnen müssen die Eigenschaften des **Geländes** erkennen und **beurteilen**, damit sie feststellen können, welche Geländeteile die Ausführung des Auftrags begünstigen und welche sie behindern.

Sie beurteilen auch die Möglichkeiten, die das Gelände dem Feind bietet.

Dann fassen sie einen Entschluss, wie das Gelände für die Erfüllung seines Auftrags ausgenutzt werden kann (Bild 8).

Es erfolgt unaufgefordert eine Meldung, wenn ein befohlener Geländeteil die Ausführung des Auftrages behindert oder wenn ein besser geeignetes Gelände gefunden wird.

2029. Je nach Lage und Auftrag sind im Einzelnen prüfen,

- welche Sicht das Gelände den eigenen Kräften und dem Feind bietet,
- wohin eigene Waffen wirken können,
- wo man Deckung gegen feindliche Waffenwirkung und Tarnschutz findet,
- welche Geländeteile dem Feind Deckung gegen die eigenen Waffen bieten,
- wo man sich gedeckt gegen Feindsicht und Feuer bewegen kann,
- welche Möglichkeiten das Gelände zur Auflockerung bietet,
- welche Möglichkeiten der Feind hat, sich gedeckt zu bewegen,
- wo das Gelände nicht begehbar ist oder wo es mit Kraftfahrzeugen nicht befahren werden kann.

Bei der Beurteilung ist neben dem Feind auf der Erde immer der Feind aus der Luft zu berücksichtigen.

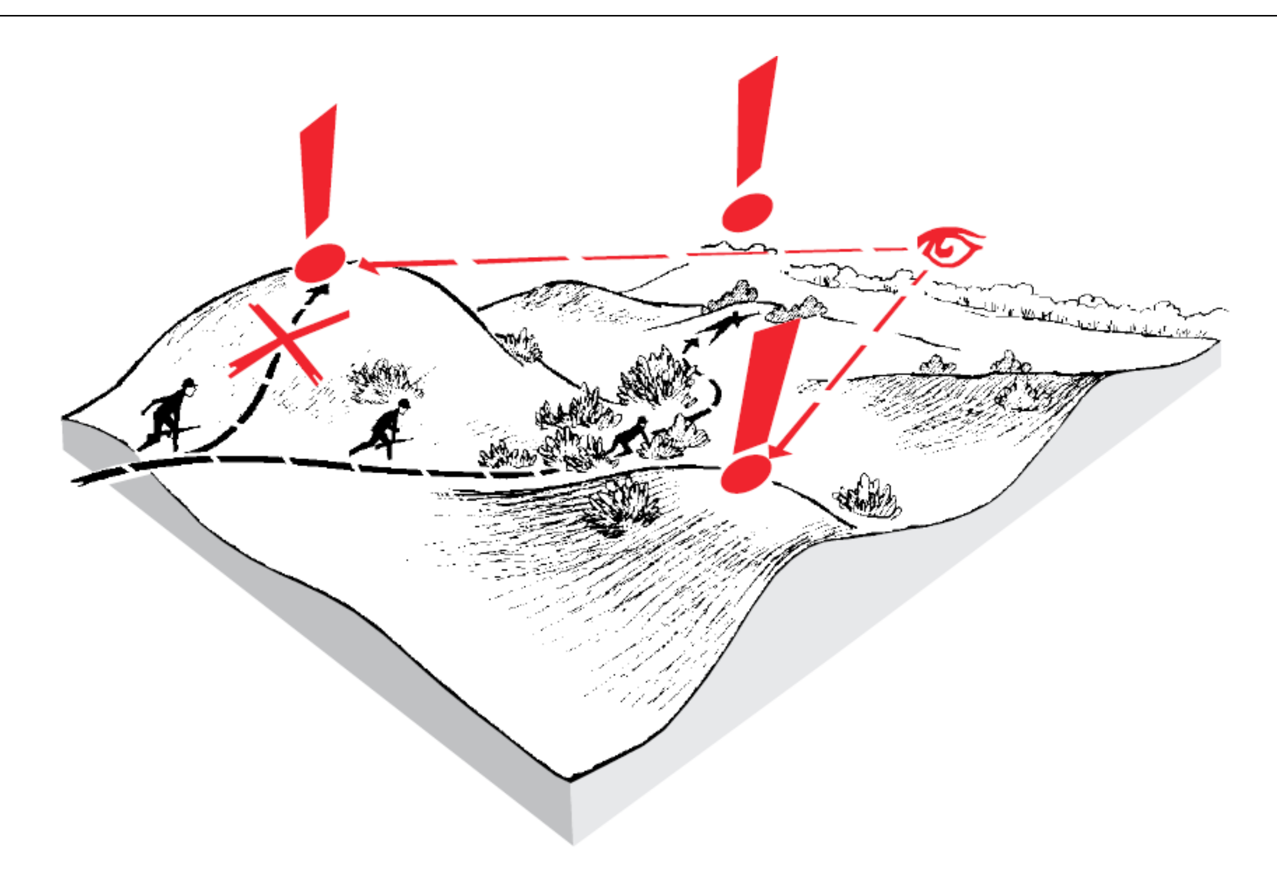


Bild 8 - Geländebeurteilung: Geländeausnutzung, auffallende Geländepunkte meiden

2030. In jedem Gelände ist mit feindlichen Panzern zu rechnen. Bei der Beurteilung des Geländes muss deshalb auch geprüft werden, wie das Gelände den Einsatz gepanzerter Kampffahrzeuge beeinflusst. **Panzerhemmnisse** sind

- Wälder,
- Ortschaften,
- Hänge, Böschungen, Dämme, Knicks,
- Gräben, Täler,
- Gewässer (abhängig von Uferbeschaffenheit und Gewässergrund).
- weicher Boden (Sand, feuchter und morastiger Untergrund).

Panzerhindernisse sind

- dichte Wälder aus Altholz (Baumabstand 3-4 m, Baumdurchmesser über 30 cm),
- steile Hänge, Böschungen, Dämme, Schluchten, breite Gräben,
- tiefe und breite Gewässer,
- Sümpfe, Moore,
- Panzerabwehrgräben.

2.3 Zurechtfinden im Gelände

2.3.1 Allgemeines

2031. Soldaten und Soldatinnen können ihren Auftrag nur erfüllen, wenn sie sich jederzeit im Gelände sicher zurechtfinden.

2032. Zum **Zurechtfinden** müssen

- der eigenen Standort und die Himmelsrichtung festgestellt,
- eine Richtung bestimmt und gehalten,
- wichtige Geländemerkmale erkannt und sich eingeprägt.

werden können.

2033. **Geländekenntnisse** sind besonders in unübersichtlichen Abschnitten oder bei eingeschränkter Sicht wichtig. Noch bei klarer Sicht soll sich ein Überblick über das Gelände verschafft werden, in dem ein Einsatz bei eingeschränkter Sicht folgen soll.

2034. Umsichtiger Gebrauch der **natürlichen und der technischen Hilfsmittel** spart Wege, Zeit und Kräfte.

2.3.2 Benutzung natürlicher und künstlicher Hilfsmittel, Feststellen der Himmelsrichtung und des Standortes

2035. Die **Himmelsrichtungen** zeigt Bild 9. Die Abkürzung der Himmelsrichtungen durch große Buchstaben (N, SO usw.) ist nur auf Skizzen zulässig.

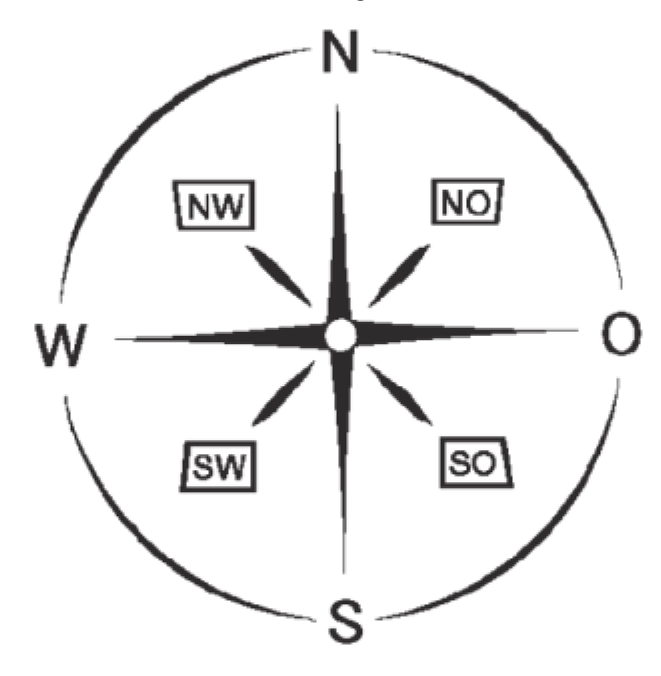


Bild 9 – Himmelsrichtungen

2036. Die **Sonne** steht ungefähr um

- 0600 Uhr im Osten
- 0900 Uhr im Südosten,
- 1200 Uhr im Süden,
- 1500 Uhr im Südwesten,
- 1800 Uhr im Westen.

Diese Angaben beziehen sich auf die Mitteleuropäische Zeit (MEZ). Einen Ausschnitt einer Zeittabelle zum Umrechnen in Z-Zeit und in B-Zeit zeigt Bild 10[3].

Z-Zeit	A-Zeit	B-Zeit
0500	0600	0700
0800	0900	1000
1100	1200	1300
1400	1500	1600
1700	1800	1900

Bild 10 - Zeittabelle für 3 Zeitzonen

2037. Bei bedecktem Himmel kann man den Stand der Sonne feststellen, wenn ein senkrecht auf einer hellen Fläche aufgestelltes Stäbchen (z. B. ein Bleistift) noch einen erkennbaren Schatten wirft (Bild 11). Der Schatten weist morgens nach Westen, mittags nach Norden, abends nach Osten.

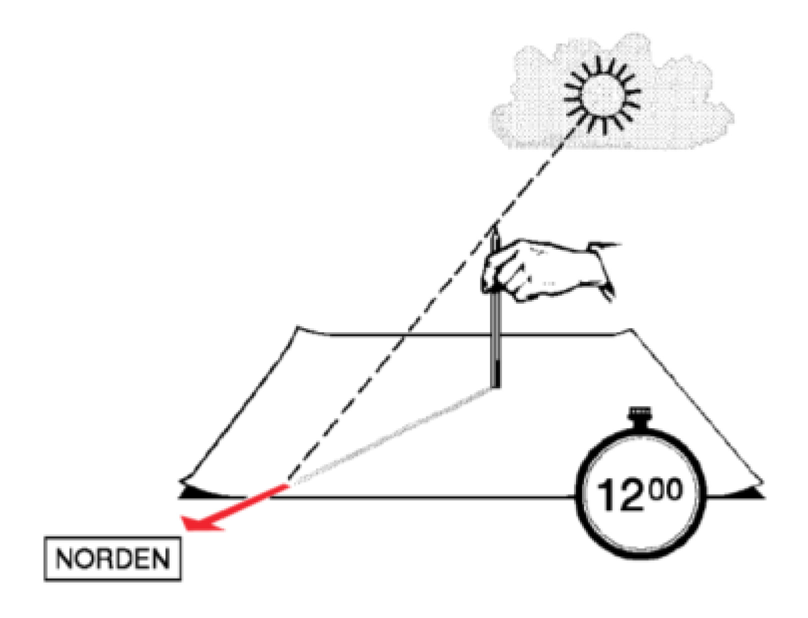


Bild 11 - Ermitteln der Himmelsrichtung mit Hilfe eines Bleistiftes

[3] Z-Zeit – Westeuropäische Zeit (WEZ, koordinierte Weltzeit),
A-Zeit – Mitteleuropäische Zeit (MEZ),
B-Zeit – Osteuropäische Zeit (OEZ); ihr entspricht die Mitteleuropäische Sommerzeit (MESZ).

2038. Bei Sonnenschein kann die Himmelsrichtung nach dem **Sonnenstand** und mit Hilfe einer Uhr mit Zeigern ermittelt werden:

Man hält die Uhr waagerecht vor den Körper und dreht sich so, dass die Spitze des Stundenzeigers in Richtung Sonne zeigt. Die Winkelhalbierende zwischen dem Stundenzeiger und der 12 zeigt nach Süden (Bild 12).

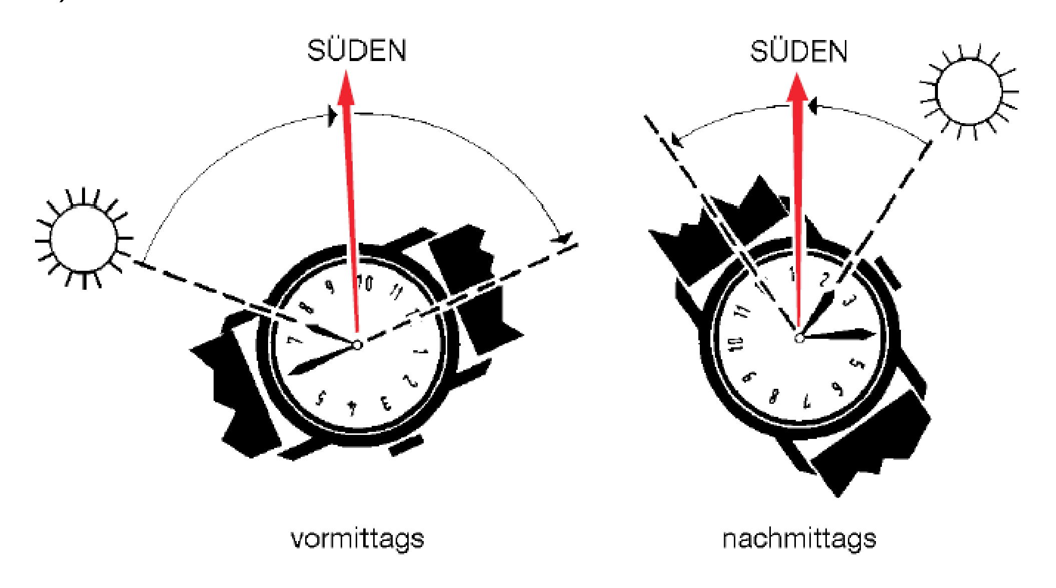


Bild 12 - Ermitteln der Himmelsrichtung nach dem Sonnenstand mit Hilfe der Uhr

2039. Bei **Vollmond** kann der Mond zum groben Ermitteln der Himmelsrichtungen genutzt werden. Der Vollmond steht der Sonne stets gegenüber; um Mitternacht steht er im Süden. Bei Vollmond kann deshalb mit der Uhr die Himmelsrichtung in gleicher Weise festgestellt werden wie am Tage mit Hilfe der Sonne.

2040. Der **Polarstern** (Nordstern) steht fast genau im Norden. Ihn findet man mit Hilfe des Sternbildes „Großer Bär“ („Großer Wagen“). Die gedachte Verlängerung der Strecke zwischen den beiden hinteren Sternen um etwas mehr als das Fünffache führt zum Nordstern, der gleichzeitig der vorderste Stern des „Kleinen Bären“ („Kleiner Wagen“) ist (Bild 13).

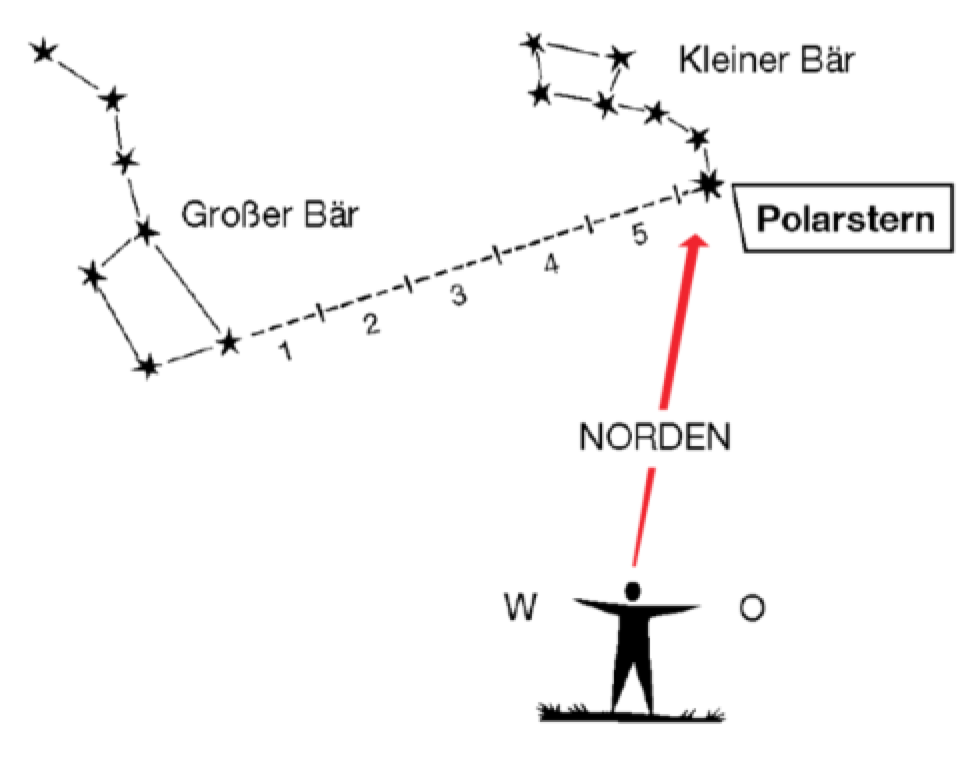


Bild 13 - Auffinden des Polarsterns

2041. Bei **Trigonometrischen Punkten** zeigt die mit „TP“ gekennzeichnete Seite des Steines nach Süden.

2042. Zur Bestimmung des eigenen Standortes mit natürlichen Hilfsmitteln wird der eigene Standort in Beziehung zu bekannten markanten Bodenformen, Waldrändern, Ortschaften, Gewässern oder dem Verkehrsnetz gesetzt, indem die Richtung zu einem solchen Geländeteil bestimmt und die Entfernungen geschätzt werden.

2.3.3 Kartenkunde

2043. Einzelne Soldaten bzw. Soldatinnen werden nur vorübergehend für einen bestimmten Auftrag eine Karte erhalten. Häufig kann sie nur kurz eingesehen, oder es muss eine selbstangefertigte Skizze benutzt werden.

Alle Soldaten und Soldatinnen müssen die **Karte** 1 : 50 000 **lesen** können. Sie sind dann in der Lage, sich nach der Karte ein zutreffendes Bild vom Gelände zu machen und dieses für ihren Auftrag zu beurteilen.

Durch häufiges Vergleichen der Karte mit dem Gelände entwickelt man die Fähigkeit, eine Karte zu lesen.

2044. Die Kenntnis der **Kartenzeichen** ist die Grundlage für das Kartenlesen. Auf dem Rand militärischer Karten befindet sich eine mehrsprachige Zeichenerklärung (Legende).

2045. Darstellungen auf der Karte werden durch die **Beschriftung** erläutert, z. B.

- Namen von Siedlungen, Bergen, Gebirgen, Gewässern, Landschaften, Fluren usw.,

- Höhenlinienzahlen, Höhenzahlen der Höhenpunkte und Trigonometrische Punkte (TP),
- Straßennummern,
- Gitterzahlen.

Die Beschriftung von Gewässern und Gebirgen ist deren Verlauf angepasst.

Die Namen der Siedlungen stehen immer in West-Ost-Richtung; der obere Kartenrand ist immer Norden.

2046. Die militärischen Karten sind mit einem quadratischen Gitter, dem **UTM-Gitter** versehen. Der Linienabstand beträgt 2 cm in der Karte des Maßstabs 1 : 50 000 und entspricht in der Natur einer Strecke von 1 km. Die Gitterlinien sind im Kartenrahmen nummeriert, in bestimmten Abständen auch im Kartenfeld.

Die Karte im Maßstab 1 : 50 000 enthält auf dem Kartenrand ein Beispiel für die Anwendung des UTM-Gitters für Meldezwecke.

2047. Der **Maßstab** gibt das Verhältnis einer Strecke von 1 cm auf der Karte zu der Länge der entsprechenden Strecke im Gelände an.

Beispiel:

Maßstab	Strecke in der Karte	Strecke im Gelände
1 : 50000	1 cm	50000 cm = 500 m
1 : 100000	1 cm	100000 cm = 1000 m
1 : 250000	1 cm	250000 cm = 2500 m

2048. Man unterscheidet Karten nach ihren verschiedenen **Verwendungszwecken**, z. B.

- Topographische Karten (Maßstab 1 : 50 000, 1 : 100 000 und 1 : 250 000),
- Straßen- und Brückenkarten,
- Geländebefahrbarkeitskarten.

2.3.4 Gebrauch der Karte

2.3.4.1 Feststellen der Himmelsrichtungen

2049. Mit der Karte lassen sich bei ausreichender Sicht die **Himmelsrichtungen feststellen**, indem man die Karte mit Hilfe markanter Geländepunkte einnordet, z. B. Kirchtürme, Schornsteine, Einzelgehöfte oder Waldecken, die auch in der Karte dargestellt sind. Die Karte dreht man so lange, bis die Richtungen vom eigenen Standort aus zu diesen Punkten in der Karte mit den entsprechenden Richtungen im Gelände übereinstimmen.

Auch im Gelände erkennbare gerade Linien, z. B. Straßen, Eisenbahnen oder Kanäle und Hochspannungsleitungen, kann man zum Einnorden benutzen. Dazu dreht man die Karte so, dass die dargestellten Linien in der Karte parallel mit den Linien im Gelände verlaufen (Bild 14). Man muss aber beachten, dass die Karte in Einzelheiten oft nicht mehr mit dem Gelände übereinstimmt: Wälder können abgeholzt, Straßen neu gebaut oder verbreitert, Gebäude neu errichtet oder abgerissen sein.

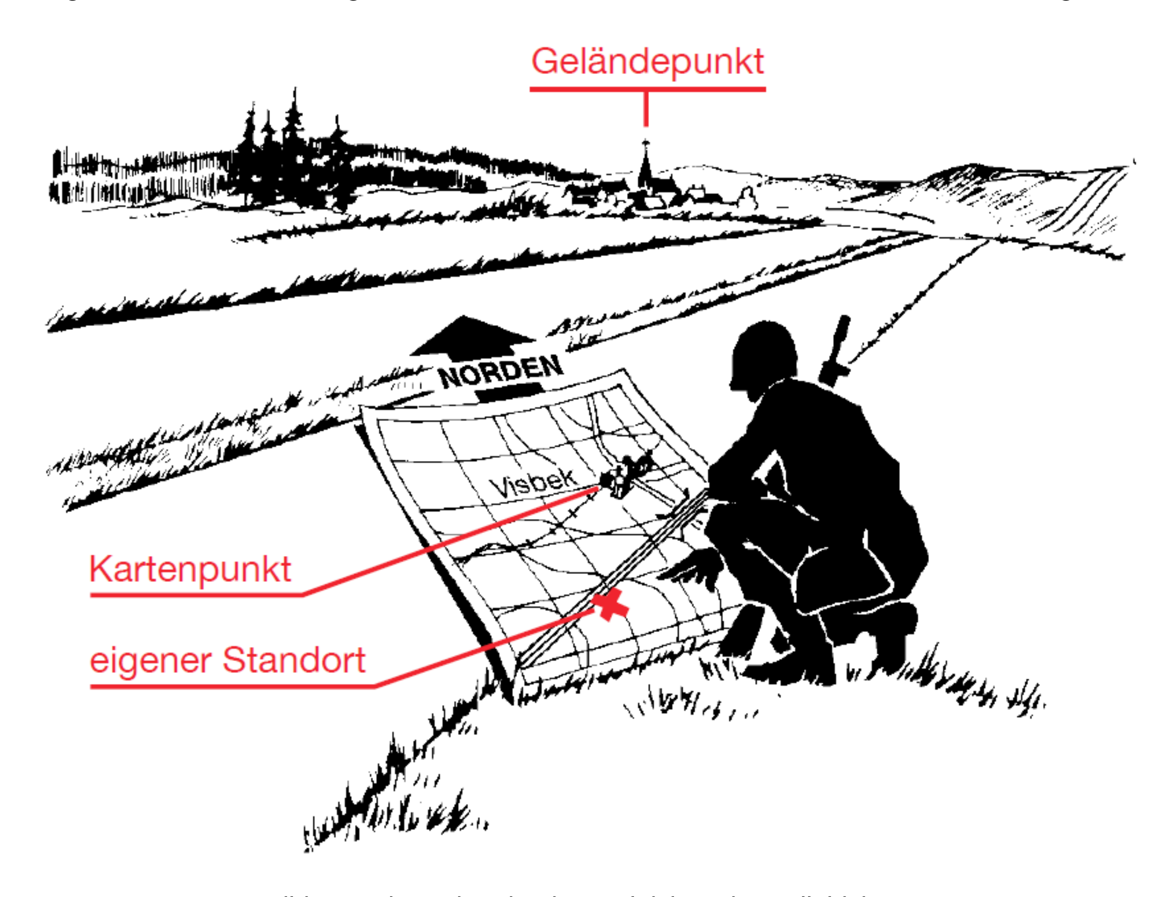


Bild 14 - Einnorden durch Vergleich und Parallelrichten

2.3.4.2 Bestimmen des eigenen Standortes

2050. Ist die Karte eingenordet, sucht man sich im Gelände zwei Punkte, die vom eigenen Standort aus hintereinander liegen, einsehbar sind und in der Karte genau bestimmt werden können; die beiden Punkte sollen möglichst weit auseinander liegen. In der Karte wird durch diese Punkte eine Linie gezogen[4].

Er wiederholt das Verfahren mit zwei anderen Punkten, deren verlängerte Verbindungslinie die erste Linie möglichst rechtwinkelig schneiden soll. Der Schnittpunkt dieser Linien bezeichnet den **eigenen Standort** (Bild 15).

[4] Einzeichnungen auf der Karte sind mit Bleistift vorzunehmen.

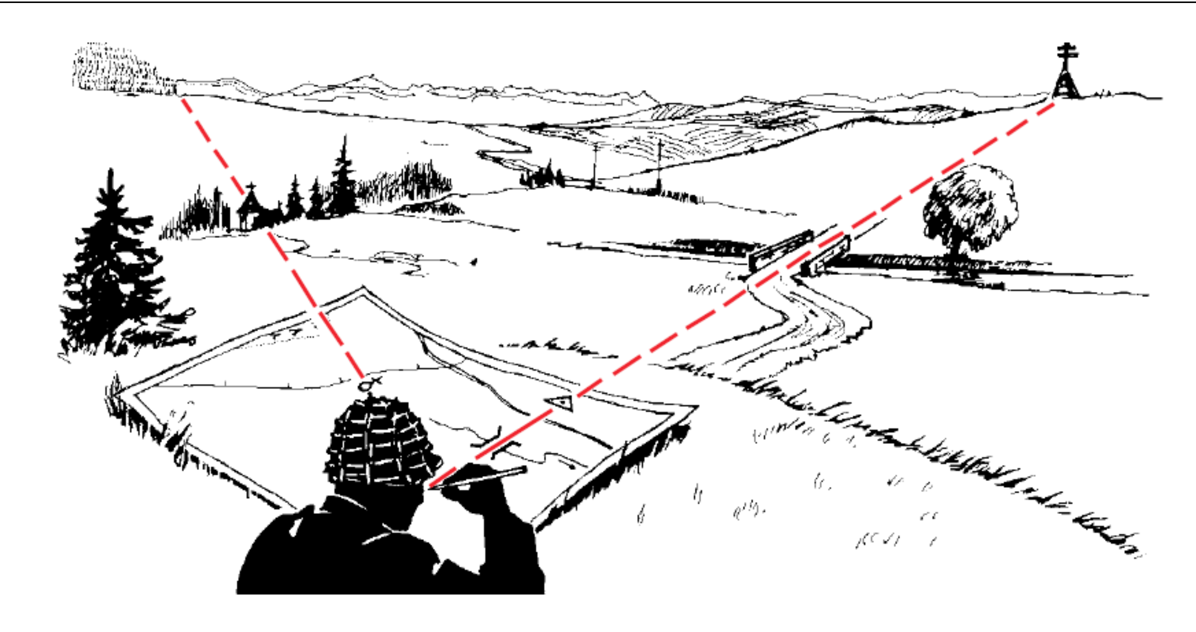


Bild 15 - Bestimmen des eigenen Standortes durch Vergleich von Karte und Gelände

Es kann auch folgendes Verfahren angewendet werden:

Man sucht sich im Gelände einen Punkt, der auf der Karte bestimmt werden kann und ermittelt von seinem Standort dahin die Kompasszahl (siehe Nr. 2062). Die Kompasszahl wird als Linie so in die Karte übertragen (siehe Nr. 2064), dass diese den Geländepunkt schneidet. Dieser Vorgang wird mit einem weiteren Geländepunkt wiederholt, dessen Kompasszahl möglichst rechtwinklig die durch den ersten Geländepunkt gezogene Linie schneiden soll. Der Schnittpunkt beider Linien ist der eigene Standort.

2051. Befindet man sich an einer nach Karte und Gelände bekannten Linie, genügt zum Bestimmen des eigenen Standortes eine zweite Linie. Der Schnittpunkt der bekannten mit der ermittelten Linie gibt dann den eigenen Standort an.

2.3.4.3 Marschieren nach der Karte

2052. Wird in unbekanntem Gelände marschiert oder gefahren, **vergleicht** man anhand deutlicher Geländepunkte seinen Weg mit der **Karte** oder einer **Skizze**. Dabei ist es zweckmäßig, die Karte grob eingenordet zu halten.

Ist es nicht möglich die Karte fortlaufend mit dem Gelände zu vergleichen, muss dies immer wieder an Geländepunkten mit ausreichenden Übersichtsmöglichkeiten getan werden. Für eine **Strecke**, die man **ohne Blick in die Karte** zurücklegen muss, wählt man in Marschrichtung liegende, gut erkennbare Punkte als **Richtungspunkte**.

2053. Muss eine größere Strecke nach der Karte marschiert werden, wählt man den günstigsten Weg aus; dieser ist oft nicht die kürzeste Verbindung auf der Karte. Mit Bleistift kennzeichnet man den gewählten Weg in der Karte, z. B. durch Unterstreichen von Ortsnamen, Einkreisen von Abzweigungen; es ist darauf zu achten, dass die Kartenzeichen lesbar bleiben.

2054. Einen Anhalt beim **Marsch mit Kraftfahrzeugen** nach Karte oder Skizze gewinnt man, indem die zurückgelegte Gesamtstrecke und besonders die Teilstrecken (Kilometerzähler) mit der Entfernung nach der Karte oder Skizze verglichen werden.

Dies ist abseits von Hauptstraßen und bei eingeschränkter Sicht von besonderer Bedeutung.

2055. An Straßen oder Eisenbahnlinien kann man die zurückgelegte Entfernung oft an den Kilometersteinen ablesen.

2.3.5 Gebrauch des Marschkompasses

2.3.5.1 Allgemeine Hinweise

2056. Mit dem **Marschkompass** (Bild 16) ist es möglich,

- Himmelsrichtungen festzustellen,
- eine Karte einzunorden,
- anhand von Kompasszahlen Richtungen zu bestimmen und einzuhalten.

Die mit Leuchtfarbe markierte Spitze der Magnetnadel weist nach Norden; die Genauigkeit reicht zum Zurechtfinden im Gelände aus.

Störungen durch magnetische Felder, die eine Verwendung des Marschkompasses ausschließen, sind daran zu erkennen, dass die Magnetnadel sich auffallend träge oder unruhig verhält.

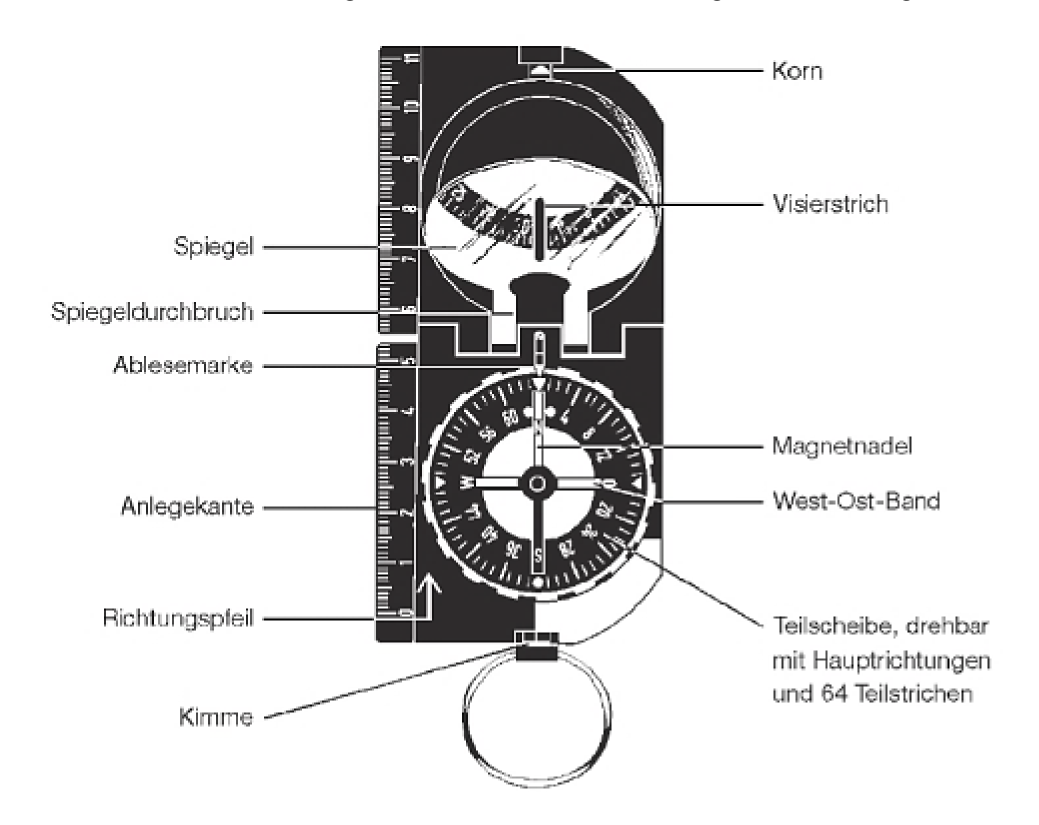


Bild 16 – Marschkompass

2057. Die Anzeige der **Magnetnadel** wird beeinflusst durch

- Hochspannungsleitungen,
- Bauwerke aus Eisen oder Eisenbeton,
- Kraftfahrzeuge, gepanzerte Fahrzeuge und Geschütze oder
- Bahngleise, Maschinen und sonstige große Gegenstände aus Eisen.

Werden genaue Messergebnisse benötigt, müssen mindestens 50 m Abstand eingehalten werden. Stahlhelm und Handwaffe beeinträchtigen die Messgenauigkeit gering. Luftblasen im Kompassgehäuse mit einem größeren Durchmesser als 5 mm machen den Marschkompass unbrauchbar.

2058. Zum **Öffnen und Schließen** des Marschkompasses ist nur der Deckel auf- oder zuzuklappen; der Spiegel schwenkt von selbst in die richtige Stellung. Wird der Spiegel einzeln aufgeschlagen, beschädigt man die automatische Spiegelstellung.

2.3.5.2 Feststellen der Nordrichtung

2059. Zum Feststellen der **Nordrichtung** wir der Marschkompass aufgeklappt und waagerecht vor die Brust gehalten. Die Magnetnadel zeigt, wenn sie zur Ruhe gekommen ist, nach Norden.

2.3.5.3 Einnorden der Karte

2060. Mit dem **Marschkompass** wird die Karte wie folgt eingenordet:

1. Teilscheibe drehen, „N“ (Norden) mit der Ablesemarke in Übereinstimmung bringen;

2. Marschkompass mit der Anlegekante so an eine Nord-Süd-Gitterlinie legen, dass der Richtungspfeil zum oberen Kartenrand zeigt;

3. Karte mit angelegtem Marschkompass so lange drehen, bis die Magnetnadel auf „N“ eingespielt ist (Bild 17).

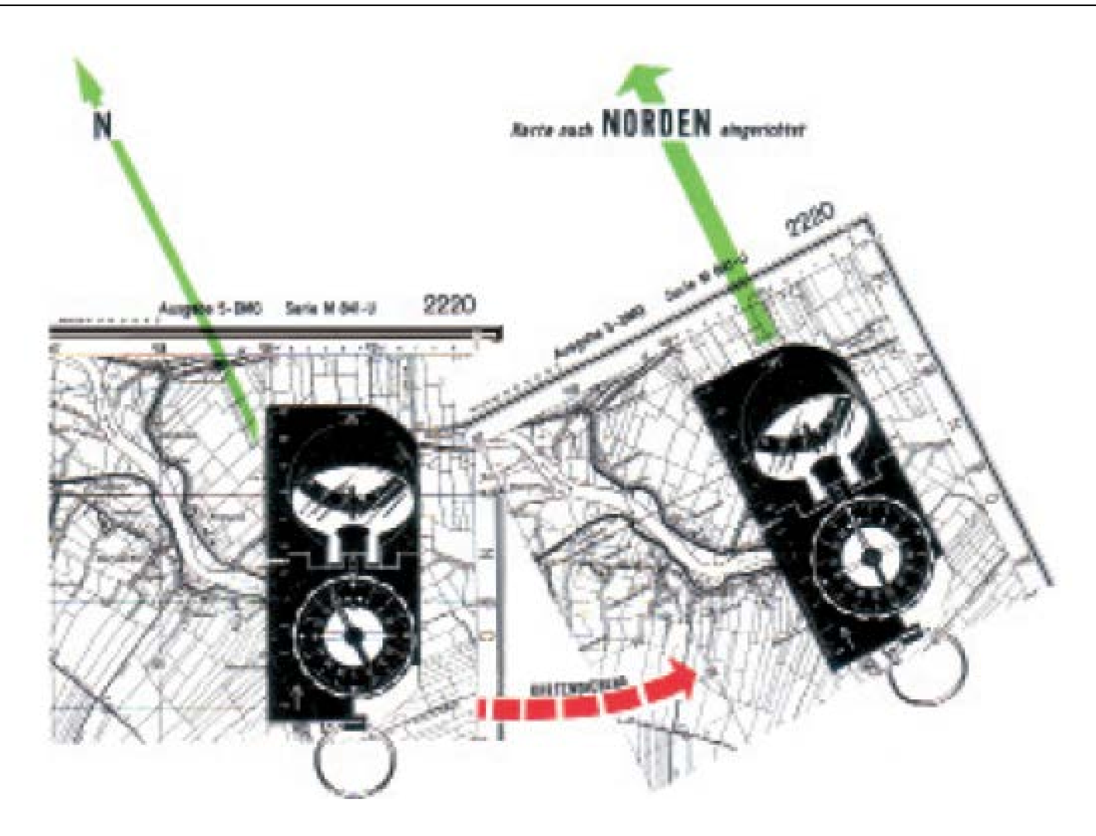


Bild 17 - Einnorden der Karte mit dem Marschkompass

2.3.5.4 Ermitteln und Anwenden von Kompasszahlen

2061. Mit den Kompasszahlen 0 bis 64 lassen sich Richtungen eindeutig bestimmen.

Die Abweichung um eine Kompasszahl bedeutet im Gelände auf **1 000 m** Entfernung eine seitliche Abweichung von **100 m**.

2062. Zum **Ermitteln einer Kompasszahl zu einem sichtbaren Geländepunkt** muss

1. der Geländepunkt über Kimme und Korn anvisiert,

2. die Teilscheibe gedreht, bis die Magnetnadel auf „N“ (Norden) eingespielt ist (dabei die Nadel im Spiegel beobachten) und

3. die gesuchte Kompasszahl an der Ablesemarke abgelesen werden.

2063. Beim **Ermitteln einer Kompasszahl nach der Karte** zwischen zwei Punkten ist wie folgt zu verfahren:

a. Teilscheibe ohne West-Ost-Band (Bild 18)

1. Den Kartenpunkt, von dem aus die Richtung bestimmt werden soll (z. B. Ausgangspunkt für Bewegungen), mit dem Richtungspunkt durch eine Hilfslinie verbinden.

2. Die Karte einnorden.

3. Den Marschkompass mit der Anlegekante so an die Hilfslinie anlegen, dass der Richtungspfeil zum Richtungspunkt zeigt.

4. Den Marschkompass festhalten und die Teilscheibe so lange drehen, bis die Magnetnadel auf „N“ (Norden) einspielt.

5. Die gesuchte Kompasszahl an der Ablesemarke ablesen.

b. Teilscheibe mit West-Ost-Band

1. Wie unter a. eine Hilfslinie ziehen und den Marschkompass mit der Anlegekante an die Hilfslinie legen.

2. Das „N“ der Teilscheibe zum oberen Kartenrand drehen.

3. Den Marschkompass entlang der Hilfslinie so lange verschieben, bis unter dem West-Ost-Band eine waagerechte Gitterlinie oder ein Ortsname erscheint.

4. Die Teilscheibe zur genauen Einstellung drehen, bis das West-Ost- Band mit dieser Gitterlinie oder der Unterkante des Ortsnamens in Deckung gebracht ist.

5. Die gesuchte Kompasszahl an der Ablesemarke ablesen.

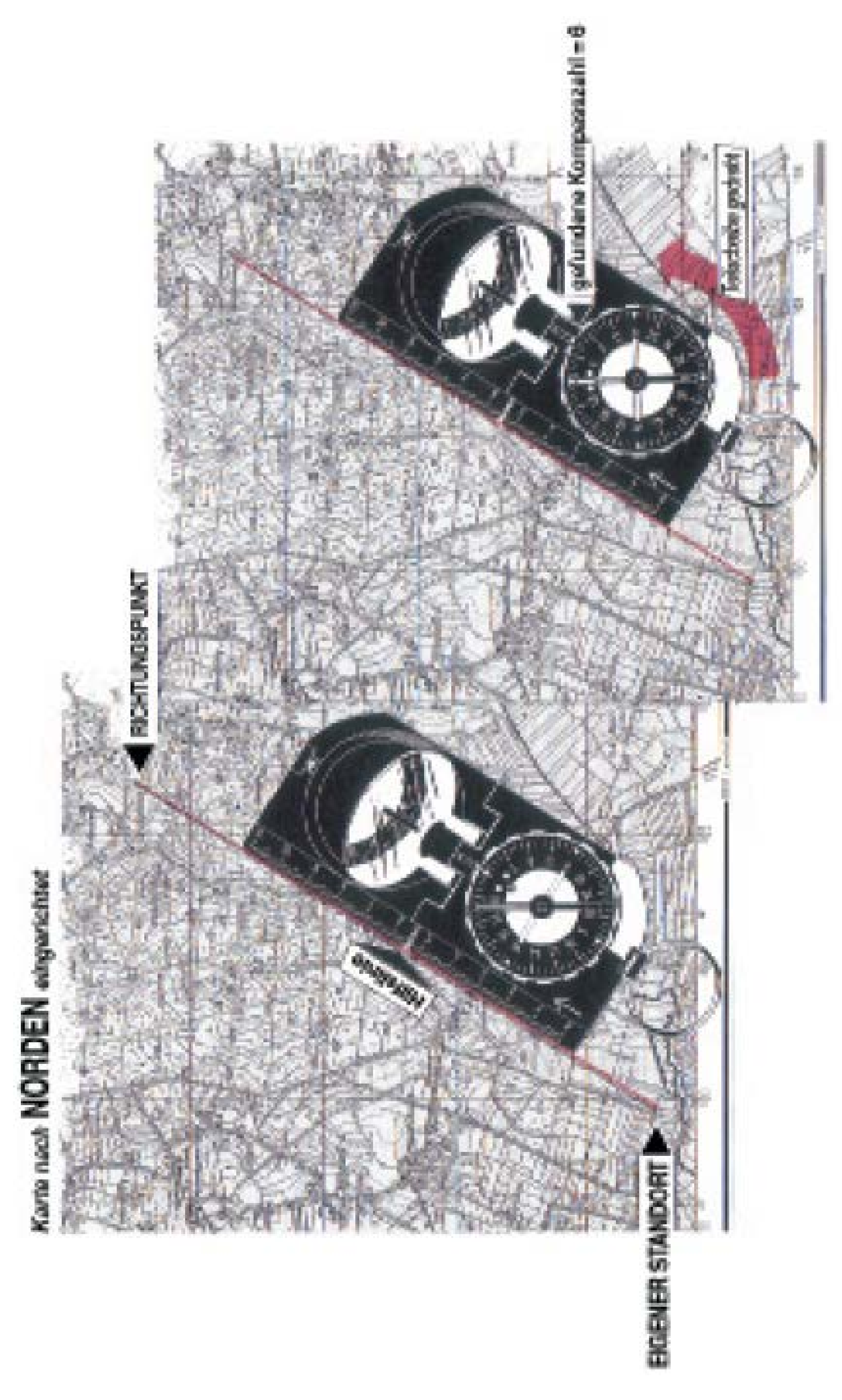


Bild 18 - Ermitteln einer Kompasszahl nach der Karte
(ohne Benutzung des Ost-West-Bandes)

Dieses Verfahren erspart das Einnorden der Karte; es ist daher nicht nötig, von Gegenständen, die die Magnetnadel beeinflussen (siehe Nr. 2057), Abstand zu halten.

Dies gilt ebenfalls für das Übertragen einer Kompasszahl in die Karte bei Verwendung einer Teilscheibe mit West-Ost-Band (Nr. 2063 b).

2064. Für das **Übertragen einer Kompasszahl in die Karte** gilt:

a. Teilscheibe ohne West-Ost-Band (Bild 19)

1. Die Karte einnorden.

2. Die Kompasszahl mit der Ablesemarke in Übereinstimmung bringen.

3. Den Marschkompass mit der Null-Marke der Anlegekante an den Kartenpunkt anlegen, von dem aus die Kompasszahl gilt (z. B. Ausgangspunkt für Bewegungen).

4. Den Marschkompass um die Null-Marke der Anlegekante drehen, bis die Magnetnadel auf „N“ (Norden) einspielt.

5. An der Anlegekante entlang eine Linie ziehen.

Damit ist die durch die Kompasszahl bezeichnete Richtung vom gegebenen Kartenpunkt aus in die Karte übertragen.

b. Teilscheibe mit West-Ost-Band

1. Die Kompasszahl mit der Ablesemarke in Übereinstimmung bringen.

2. Den Marschkompass so auf die Karte legen, dass

- das „N“ der Teilscheibe zum oberen Kartenrand zeigt,
- die Anlegekante durch den Kartenpunkt läuft, von dem aus die Kompasszahl gilt (z. B. Ausgangspunkt für Bewegungen),
- das West-Ost-Band sich in Deckung mit einer waagerechten Gitterlinie oder der Unterkante eines Ortsnamens befindet.

3. Entlang der Anlegekante vom gegebenen Kartenpunkt aus in der vom Richtungspfeil angezeigten Richtung eine Linie ziehen.

Damit ist die durch die Kompasszahl bezeichnete Richtung vom gegebenen Kartenpunkt aus in die Karte übertragen.

c. Ist neben der Kompasszahl auch die **Entfernung bekannt**, lässt sich durch Abgreifen dieser Entfernung auf der Linie ein Punkt auf der Karte bestimmen.

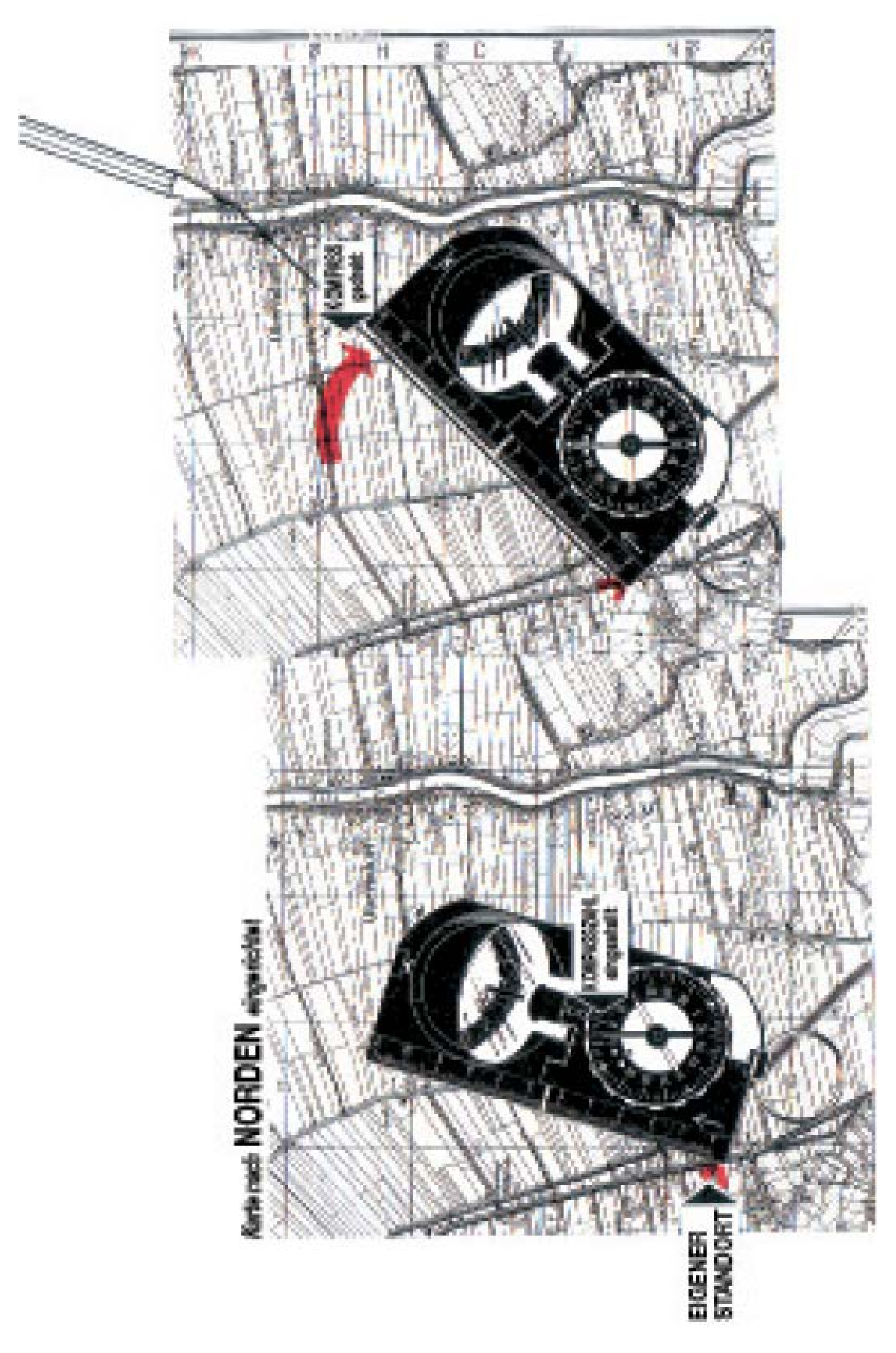


Bild 19 - Übertagen einer Kompasszahl in die Karte
(ohne Benutzung des Ost-west-Bandes)

2065. Zum Übertragen einer Kompasszahl ins Gelände wird wie folgt verfahren:

1. Die Kompasszahl mit der Ablesemarke in Übereinstimmung bringen.

2. Den Marschkompass waagrecht vor den Körper halten.

3. Über Kimme und Korn visieren und den Körper mit dem Marschkompass so lange drehen, bis die Magnetnadel auf „N“ einspielt.

Es werden sich für die ermittelte Richtung Richtungspunkte eingeprägt (Bild 20).

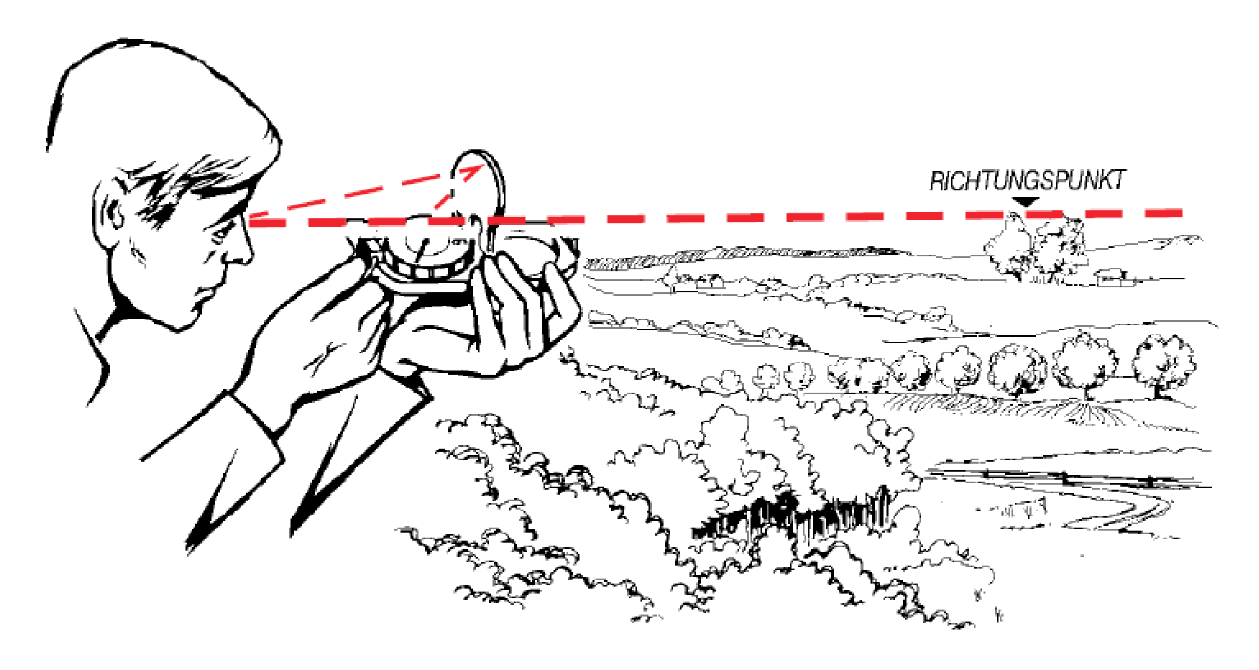


Bild 20 - Übertragen einer Kompasszahl ins Gelände

2.3.5.5 Marsch mit Kompass

2066. Wird nach Kompasszahl marschiert, wählt man **Richtungspunkte** bis zum Ziel.

Ist die Sicht eingeschränkt, überprüft er seine Marschrichtung durch Visieren. Die Leuchtfarbe an den dafür wichtigen Teilen des Marschkompasses ermöglicht das Visieren auch bei Dunkelheit.

2067. Es kann zweckmäßig sein, zum **Feststellen der zurückgelegten Entfernung** die Doppelschritte zu zählen. Hierzu muss man wissen, wie viel Doppelschritte man benötigt, um 100 m zurückzulegen.

Marschieren **mehrere Soldaten bzw. Soldatinnen** gemeinsam nach Kompasszahl, ist es zweckmäßig, einen Soldaten bzw. eine Soldatin als „Schrittzähler“ einzuteilen. Beim Zählen der 100-m-Teilstrecke muss die zurückgelegte Strecke zweifelsfrei festgehalten werden, z. B. mit Hilfe eines Strichzettels. Man kann auch, vor allem bei Dunkelheit, Niederschlägen oder Kälte, für je 100 m der geplanten Strecke einen gut zu greifenden Gegenstand (z. B. Holzstäbchen, kleine Steine) in eine Tasche stecken und nach jeweils 100 m eines der Gegenstände in eine andere Tasche übergeben.

2068. Stößt man auf ein Hindernis oder ist ein Geländeteil oder Feind zu umgehen, muss von der Marschrichtung abgewichen werden.

Ist das jenseitige Gelände einsehbar, prägt man sich dort einen in der Marschrichtung liegenden Richtungspunkt ein, umgeht das Hindernis oder den Feind und setzt vom Richtungspunkt aus seinen Marsch nach der alten Kompasszahl fort (Bild 21).

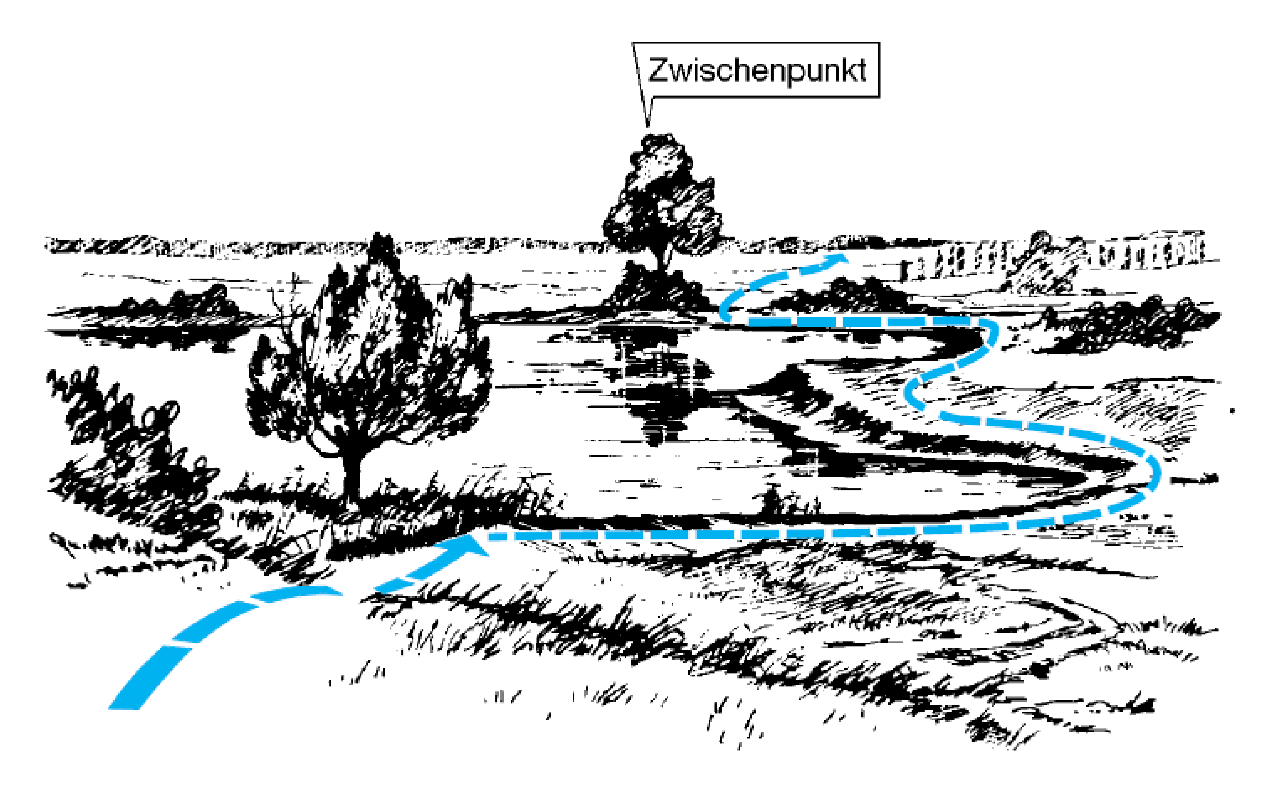


Bild 21 - Umgehen eines Hindernisses bei Tag

2069. Ist kein Richtungspunkt bestimmbar, z. B. bei eingeschränkter Sicht, oder führt der Weg durch schwieriges Gelände, muss man oft für das Umgehen Kompasszahlen benutzen. Dabei soll das Hindernis möglichst **rechtwinkelig** umgangen werden.

Beispiel: Umgehen eines Hindernisses nach rechts (Bild 22):

1. Der vorgegebenen Kompasszahl 16 zuzählen und die neue Kompasszahl ins Gelände übertragen (siehe Nr. 2065).

2. Mit der neuen Kompasszahl bis zur rechten Seite des Hindernisses marschieren und dabei die Entfernung festhalten.

3. In der ursprünglichen Marschrichtung (alte Kompasszahl) bis zur jenseitigen Seite des Hindernisses marschieren.

4. Von der ursprünglichen Kompasszahl 16 abziehen und mit der so ermittelten Kompasszahl die gleiche Entfernung wie beim Abbiegen zurückmarschieren.

5. In der befohlenen Marschrichtung weitermarschieren.

Beim Umgehen eines Hindernisses nach links ist umgekehrt zu verfahren.

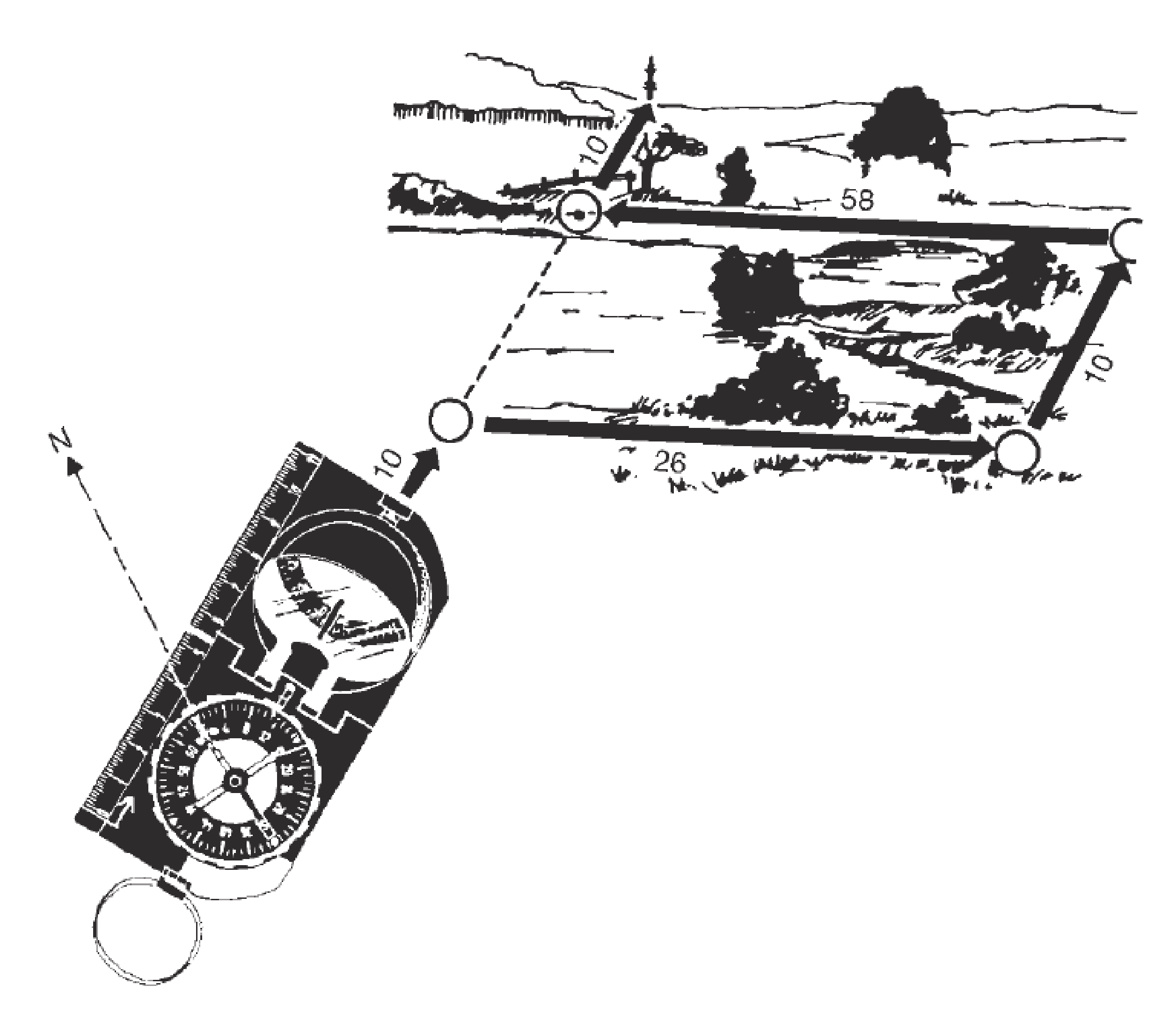


Bild 22 - Umgehen eines Hindernisses mit Kompasszahlen

2.3.6 Zurechtfinden bei eingeschränkter Sicht

2070. Bei eingeschränkter Sicht (Nr. 1002) können markante Punkte meist nur näherer Umgebung erkannt werden. Oft ist es notwendig, künstliche Mittel zu benutzen.

Diese können sein:

(1) Leuchtmittel,

(2) Farbzeichen mit selbstleuchtenden, reflektierenden oder hellen Farben oder

(3) Hilfsmittel, z. B. Drähte, Leinen, Trassierband.

2071. Leuchtmittel sind:

- Taschenleuchten (roter Farbfilter, Leuchte feindwärts abgeschirmt),
- Schlitzlaternen, z. B. aus Konservendosen behelfsmäßig hergestellt,
- pyrotechnische Munition; damit gibt man vereinbarte Zeichen, um den eigenen Standort anzugeben, eine bestimmte Richtung zu zeigen oder das Gelände zu beleuchten.

Leuchtmittel dürfen die eigenen Bewegungen nicht verraten; sie sind daher nur in unbedingt erforderlichem Umfang zu verwenden.

2072. **Farbzeichen** erleichtern die Orientierung bei eingeschränkter Sicht. Mit Farbzeichen kann man Wege in schwierigem Gelände und Gassen durch Hindernisse kennzeichnen.

Dazu eignen sich:

- Leuchttrassierbänder oder Leuchtstäbe,
- mit Leuchtfarbe bestrichene Tafeln, die sich zusätzlich mit Fettstiften beschriften lassen,
- vereinbarte Zeichen mit Leuchtfarbe, z. B. an Bäumen oder Mauern,
- helle Farbflecke, z. B. Tücher und
- helle Markierungen auf der Rückseite der Kopfbedeckung oder dem Rücken z. B. weiße Lappen, Trassier- oder Leuchttrassierband, notfalls Papier, die es nachfolgenden Soldaten bzw. Soldatinnen erleichtern, Sichtverbindung zu halten.

2073. **Hilfsmittel**, z. B. Feldkabel, Spuren, Pfade, bieten sich für das Zurechtfinden an.

2.4 Skizzen

2.4.1 Allgemeines

2074. **Skizzen** ergänzen, erläutern oder ersetzen Befehle, Meldungen und Karten.

2075. Eine Skizze soll **das Wesentliche einfach, übersichtlich und deutlich** darstellen durch

- Hervorheben wichtiger Merkmale des Geländes,
- Eindeutige Darstellung erklärender Zeichen,
- Zeichnen mit sauberem und scharfem Strich.

Ortsangaben sind in großen Druckbuchstaben zu schreiben, unwichtige Einzelheiten sind wegzulassen.

2076. Man unterscheidet

- Grundrissskizzen und
- Ansichtsskizzen.

2077. Jede Skizze muss enthalten, soweit nicht anderweitig, z. B. aus dem Kopf einer Meldung, zu ersehen[5]

- die Bezeichnung, z. B. „Stellung 3. Gruppe“,

[5] Skizzen sind mit Bleistift zu fertigen.

- den eigenen Standort (durch Kreuz gekennzeichnet),
- den Nordpfeil,
- den Maßstab oder Entfernungsangaben,
- das Datum und Uhrzeit der Fertigstellung und
- den Namen, Dienstgrad, Einheit oder Decknamen des für die Skizzen Verantwortlichen (Bild 402).

2078. Die eigene Truppe, den Feind, Waffen, Sperren usw. werden in allen Skizzen mit **Taktischen Zeichen** dargestellt, die den Größenverhältnissen der Skizze angepasst werden. Grundzeichen, die den Feind darstellen, sind mit doppelter Linie zu zeichnen.

Werden andere, z. B. selbstgewählte, Zeichen verwendet, sind sie in einer Legende zu erläutern.

2.4.2 Grundrissskizzen

2079. Als Grundrissskizzen werden angefertigt:

(1) Geländeskizzen und

(2) Wegeskizzen.

2080. Jede Grundrissskizze ist ein vereinfachtes, vergröbertes Kartenbild eines Geländeausschnitts.

Kartenzeichen kann man auf Grundrissskizzen in vereinfachter Form wiedergeben (Bild 23).

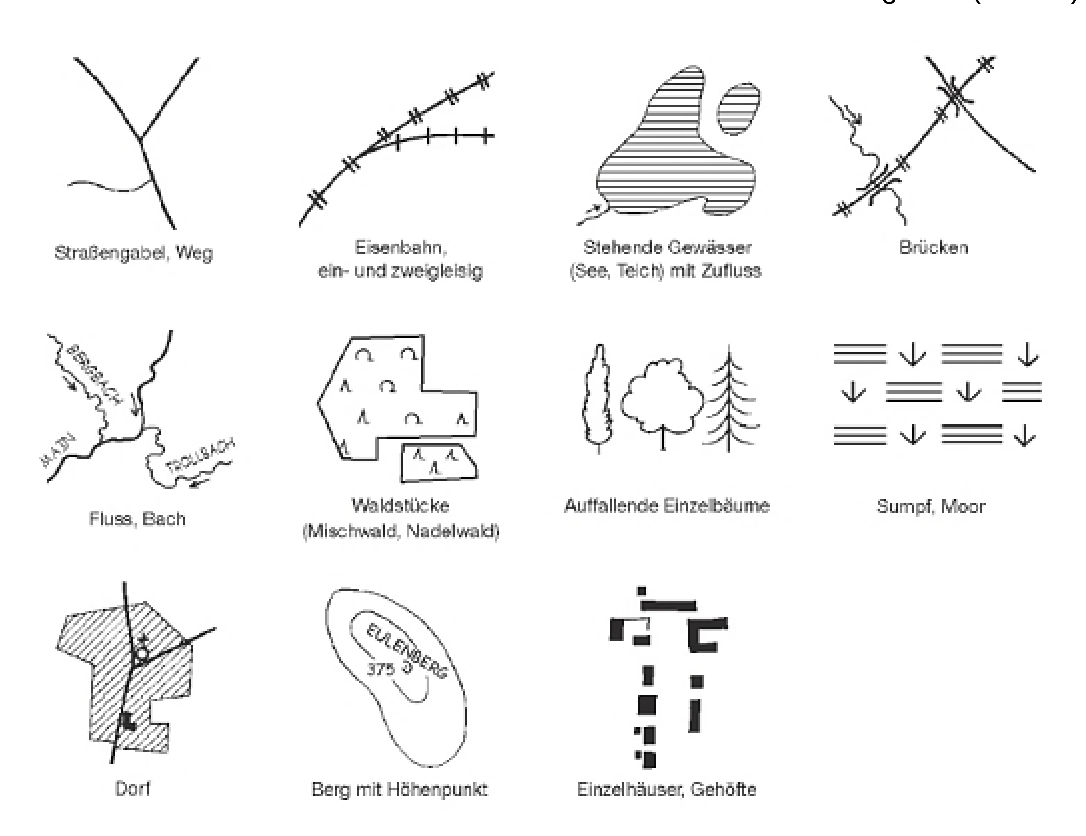


Bild 23 - Kartenzeichen für Grundrissskizzen (Beispiele)

Vereinfachungen sind zulässig, wenn ihre Bedeutung unmissverständlich ist.

2081. Die **Beschriftung** erfolgt wie in der Karte. Dabei ist darauf zu achten, dass die Zeichnung übersichtlich und lesbar bleibt. Führen Straßen und Eisenbahnlinien zu Orten, die außerhalb des Skizzenbildes liegen, sind sie z. B. mit „nach B-STADT“ zu kennzeichnen, wenn das Verständnis der Skizze es verlangt (Bilder 24 und 25).

2082. Die **Geländeskizze** enthält die Merkmale, die für das Zurechtfinden notwendig sind (Bild 24). Geländeskizzen werden nach dem Gelände oder nach der Karte gezeichnet.

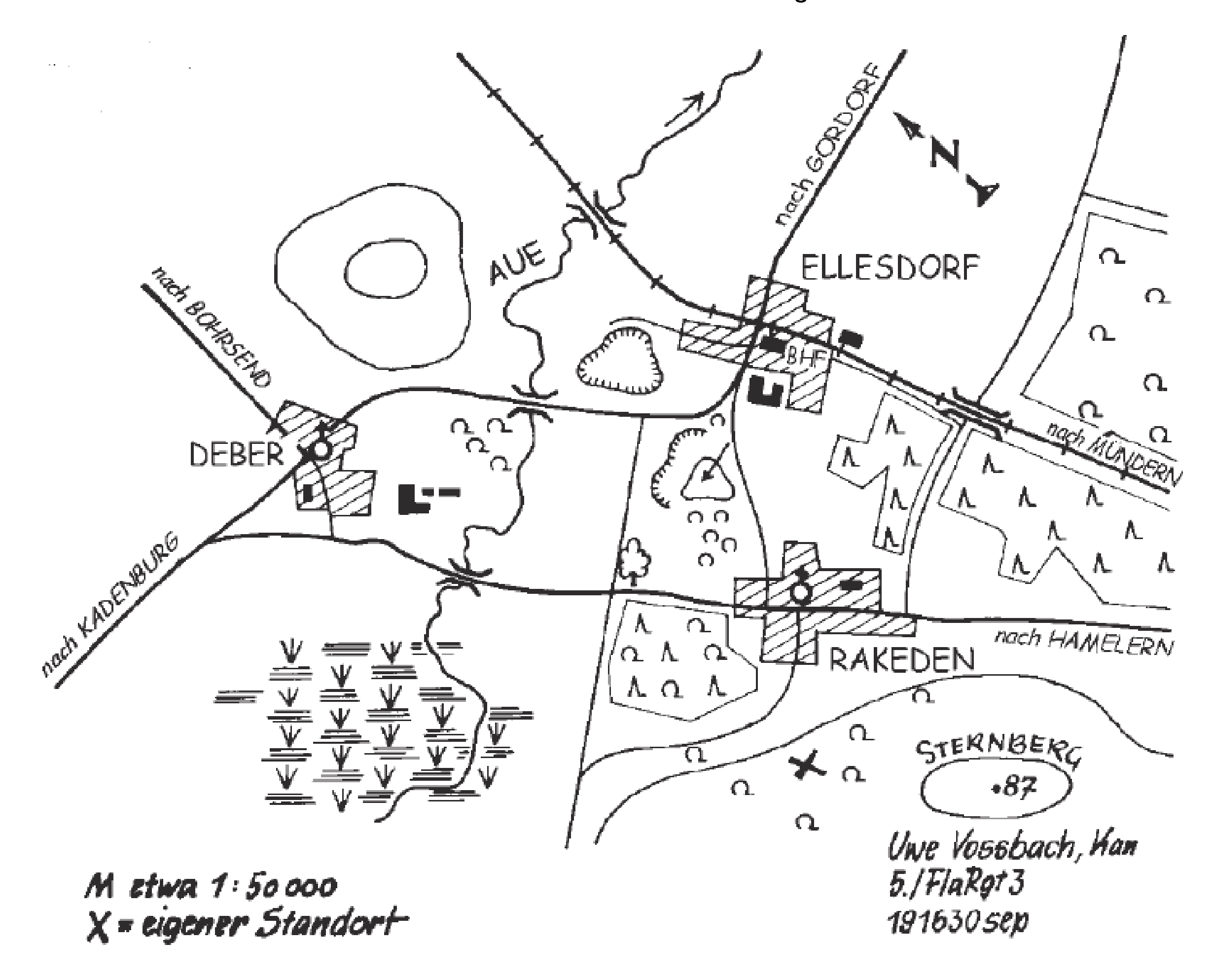


Bild 24 – Geländeskizze

2083. Die Geländeskizze soll in einem bestimmten **Maßstab** gezeichnet werden. Am Skizzenrand ist der Maßstab einzutragen oder der Hinweis „ohne Maßstab“ anzugeben. Im letzten Fall sind Entfernungsangaben einzutragen. Ein Hilfsgitter, wie auf der Rückseite des Meldevordrucks, erleichtern, Skizzen maßstabgerecht zu zeichnen.

2084. Zweckmäßig ist es, Geländeskizzen in der folgenden **Reihenfolge** zu zeichnen:

1. Verkehrsnetz,

2. Gewässer,

3. Ortschaften,

4. Geländeformen,

5. Bewuchs,

6. topographische Einzelgegenstände,

7. Taktische Zeichen,

8. Beschriftung.

Geländeformen sind nur durch wenige Höhenlinien darzustellen; höchste und tiefste Punkte – soweit sie von Bedeutung sind – sollen erkennbar sein.

2085. Je nach dem Zweck der Geländeskizze, z. B. bei Stellungsskizzen (Bild 25) kann es erforderlich sein, weitere **Erläuterungen** einzutragen, z. B.

- sonstige Einzelgegenstände (siehe Nr. 2025),
- Richtungspfeile,
- zusätzliche Entfernungsangaben,
- Wirkungsbereiche und
- nicht einsehbare Räume.

2086. Die **Wegeskizze** stellt einen Marschweg vereinfacht dar; die Angaben gemäß Nr. 2077 können entfallen. Soweit notwendig, sind aufzunehmen:

- Nordpfeil,
- Ortschaften,
- Abzweigungen,
- Wälder,
- Brücken,
- Gewässer.

Folgt der Marschweg über eine längere Strecke ein und derselben Straße, wird der Straßenabschnitt oft verkürzt dargestellt (Unterbrechung durch punktierte Linie).

Wegeskizzen sind meist nicht maßstabgerecht. Daher sind die Längen der einzelnen Teilstrecken eines Marschweges in die Wegeskizze ohne die Bezeichnung „m“ einzutragen (Bild 26).

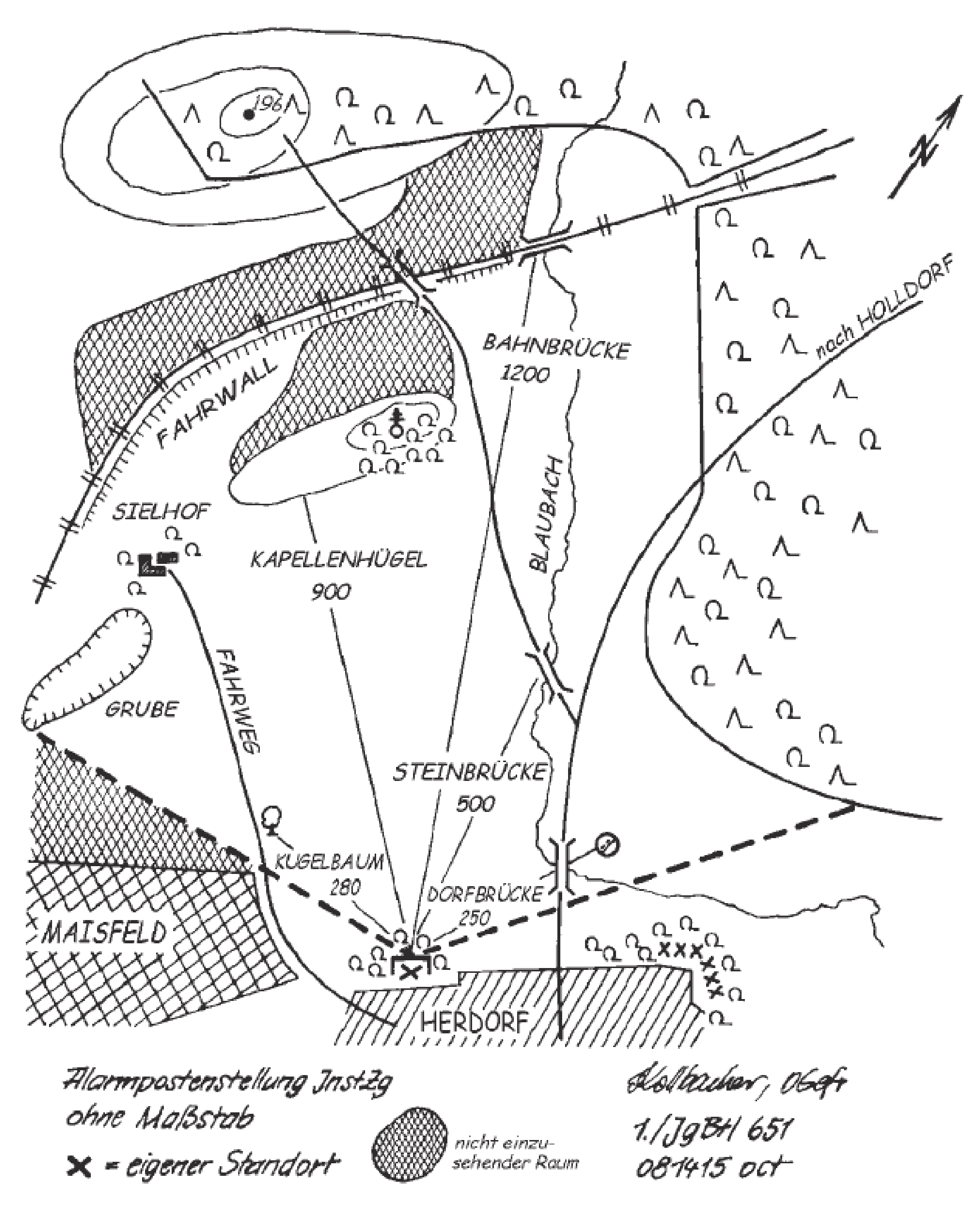


Bild 25 – Stellungsskizze

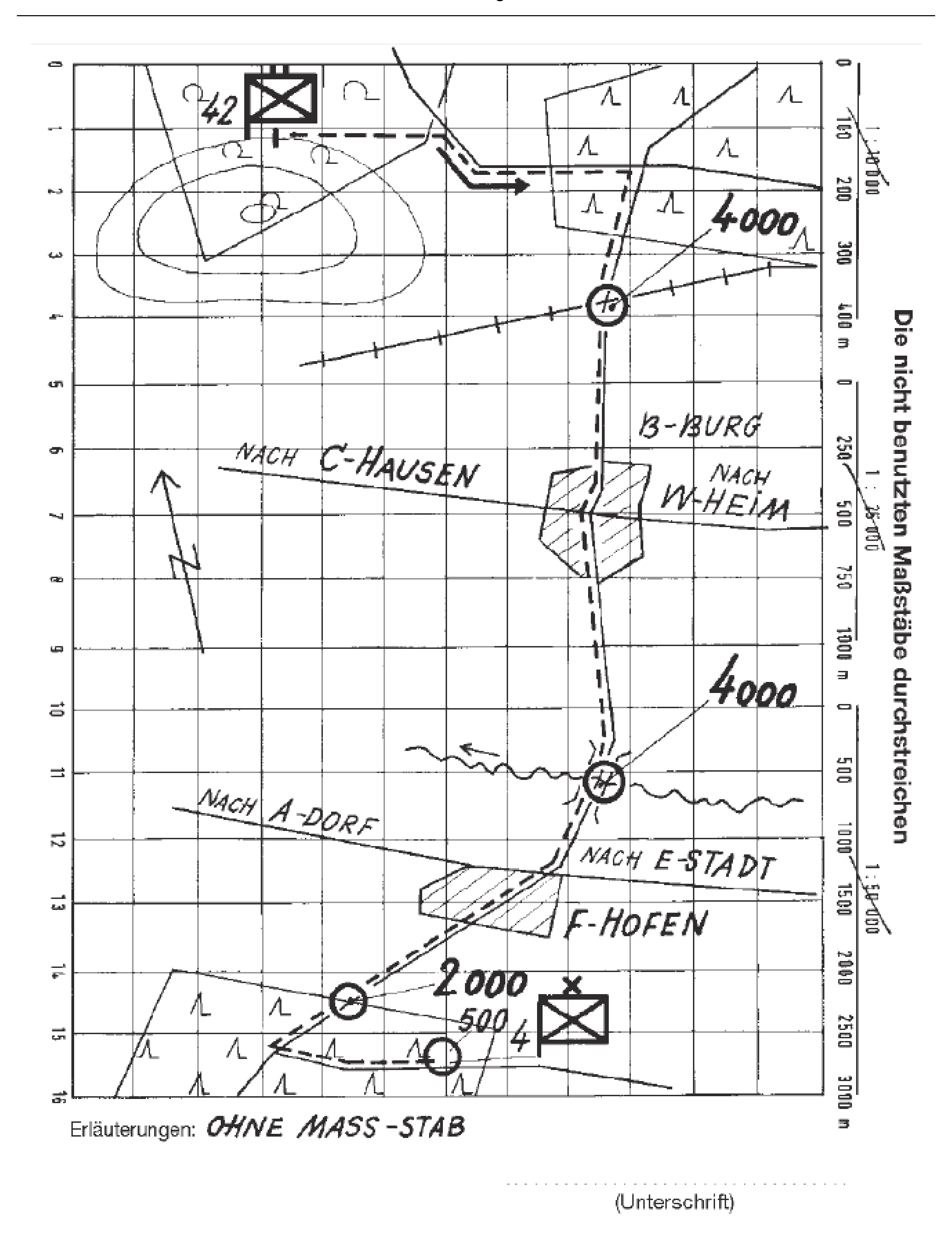


Bild 26 – Wegeskizze

2.4.3 Ansichtsskizzen

2087. **Ansichtsskizzen** stellen das Gelände so dar, wie man es vom eigenen Standort aus sieht.

2088. Beim Zeichnen von Ansichtsskizzen sind folgende Grundregeln zu beachten:

- So wie Gegenstände mit zunehmender Entfernung kleiner erscheinen, laufen Begrenzungslinien von Straßen, Schienen usw. (Fluchtlinien) scheinbar in einem weit entfernten Punkt zusammen (Fluchtpunkt) (Bild 27).
- Alle senkrechten Linien bleiben auch in der Skizze senkrecht.
- Vordergrund und Hintergrund sind durch verschiedene Strichstärken und unterschiedlich dichte Schraffierung darzustellen.

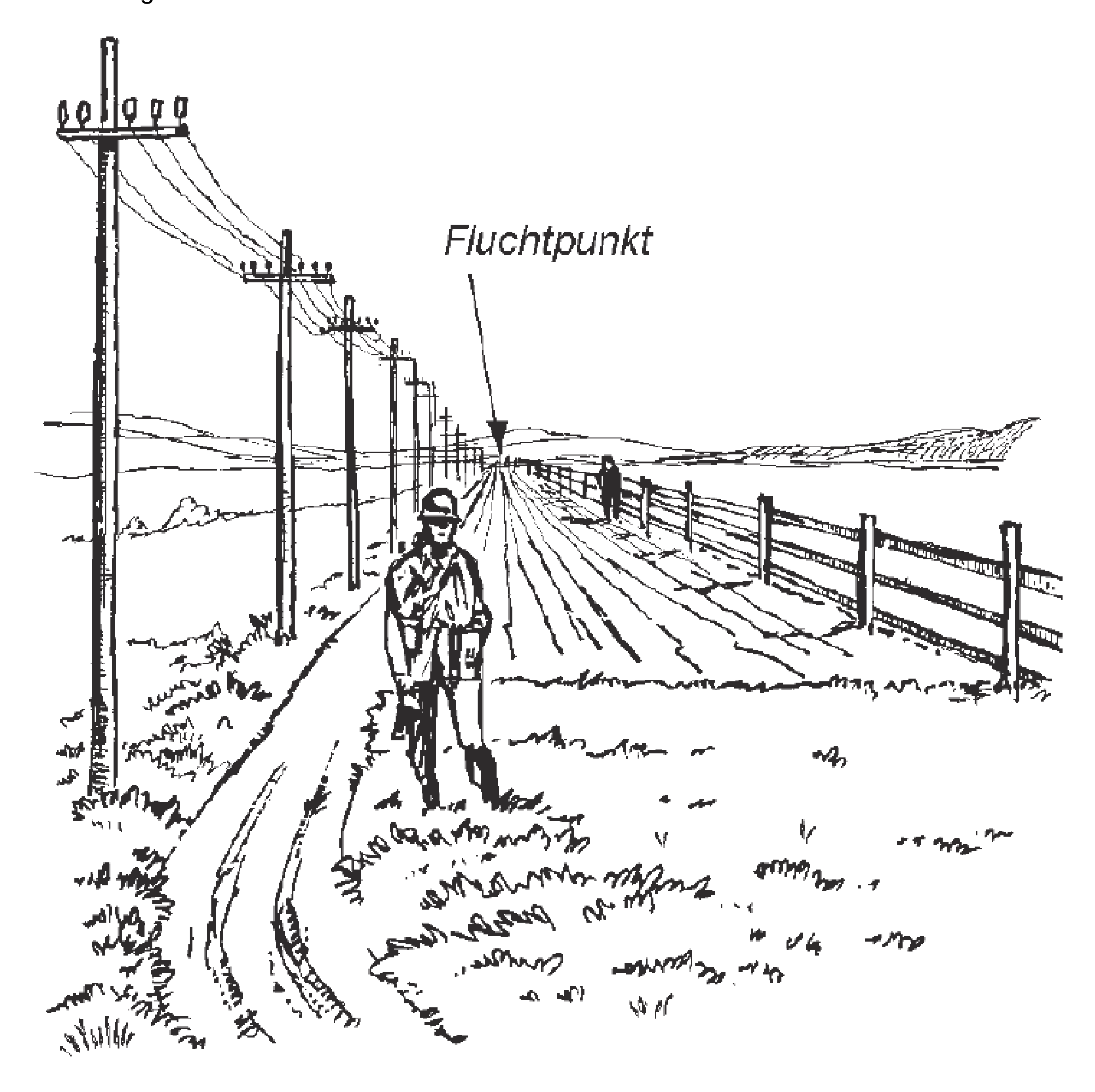


Bild 27 - Fluchtlinien und senkrechte Linien bei Ansichtsskizzen

2089. **Ansichtsskizzen** zeichnet man, indem

- das Papier, auf dem gezeichnet werden soll, mit dem ausgestreckten Arm in die Beobachtungsrichtung hält,
- mit der linken und der rechten Kante des Papiers nach auffallenden Merkmalen im Gelände die Begrenzung des Geländeausschnitts festlegt,
- diese Merkmale auf das Zeichenpapier überträgt und danach die charakteristischen Geländeformen und Geländebedeckungen mit einfachen Strichen einzeichnet (Bilder 28 bis 30).

Es ist zweckmäßig, Laubwald (-bäume) schräg, Nadelwald (-bäume) senkrecht zu schraffieren.

Damit die Zeichnung deutlich bleibt, wird sie oberhalb der Horizontlinie beschriftet (Bild 30).

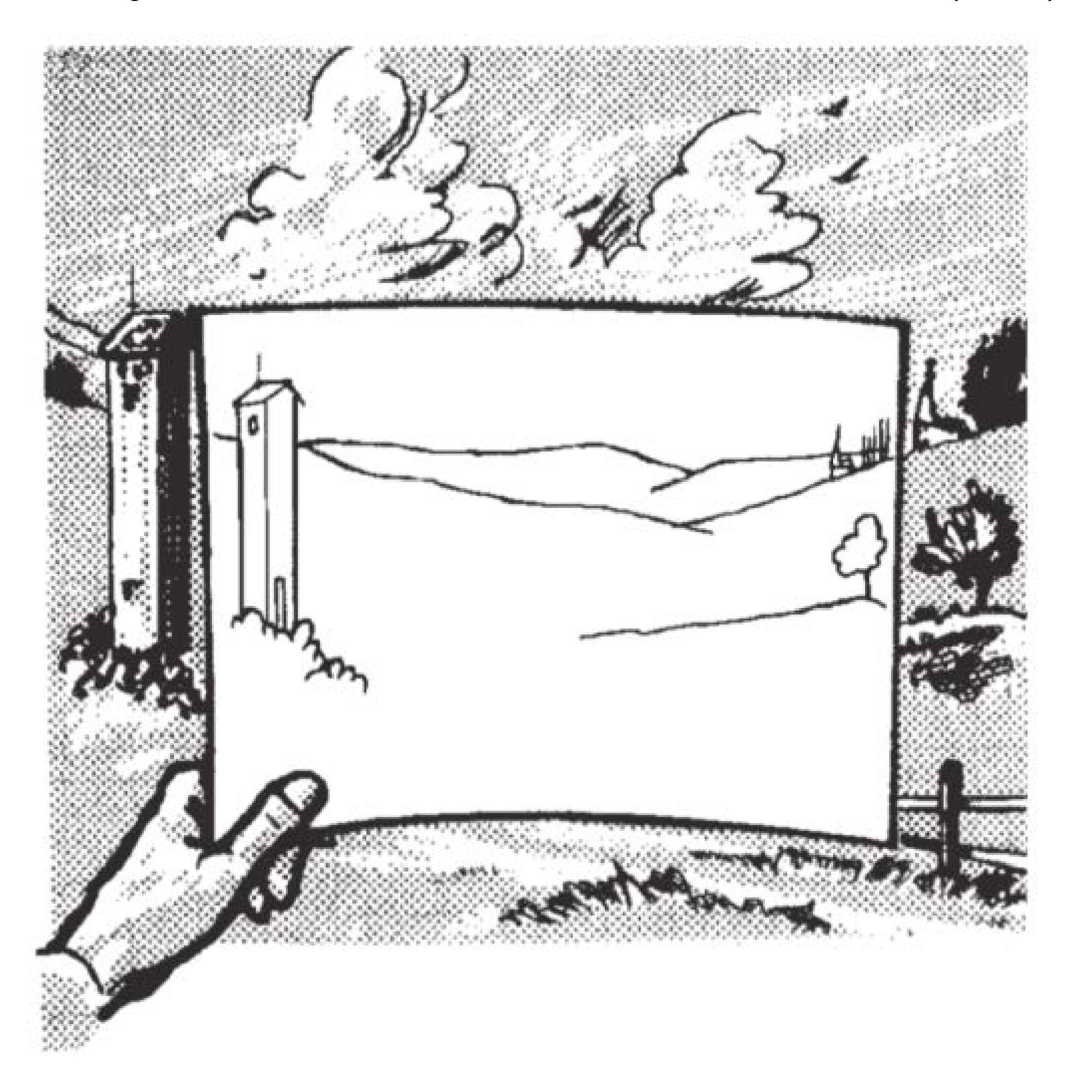
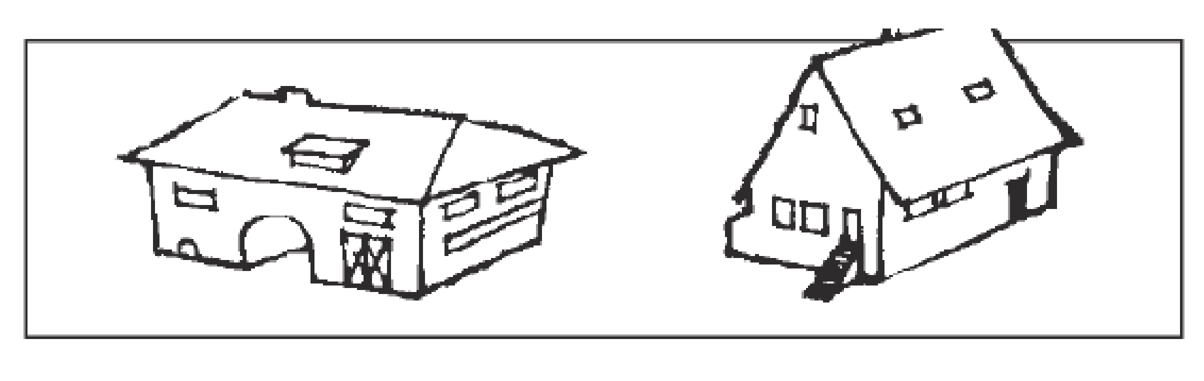
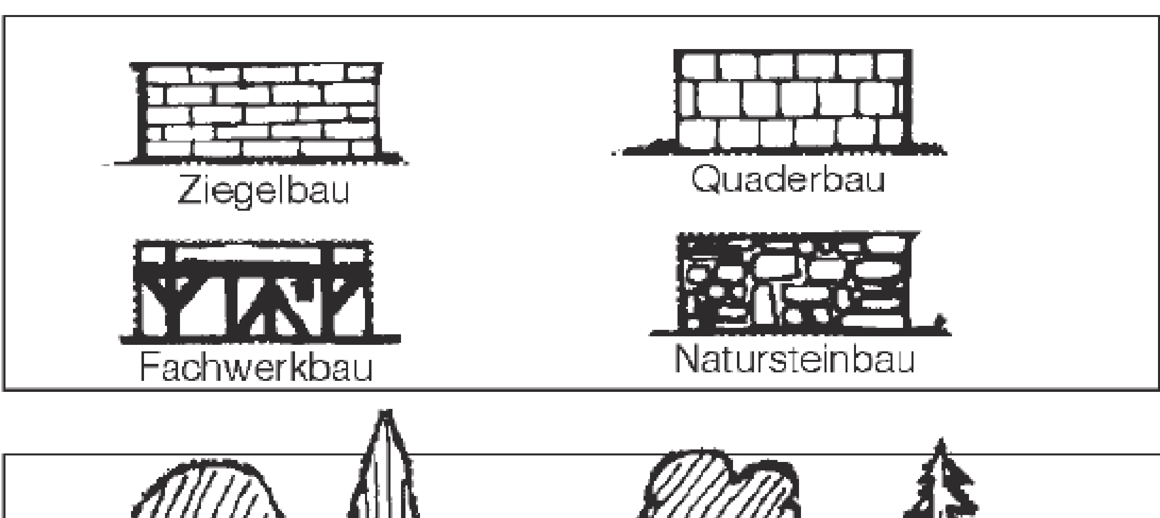
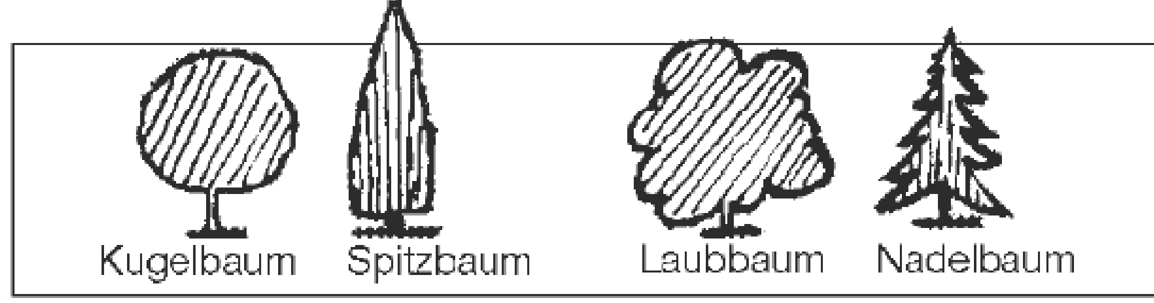
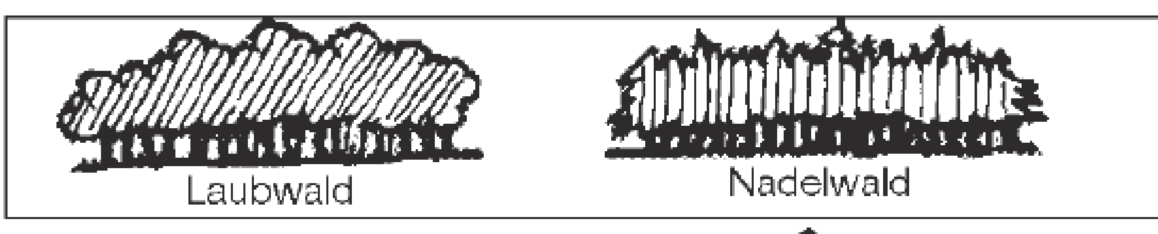


Bild 28 - Begrenzung des Geländeausschnitts











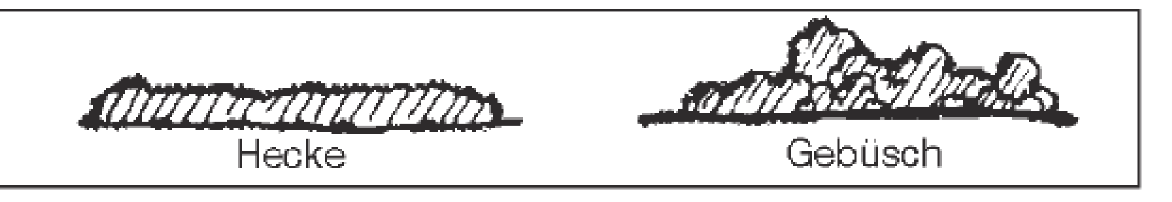


Bild 29 - Darstellung von Geländebedeckungen in Ansichtsskizzen (Beispiele)

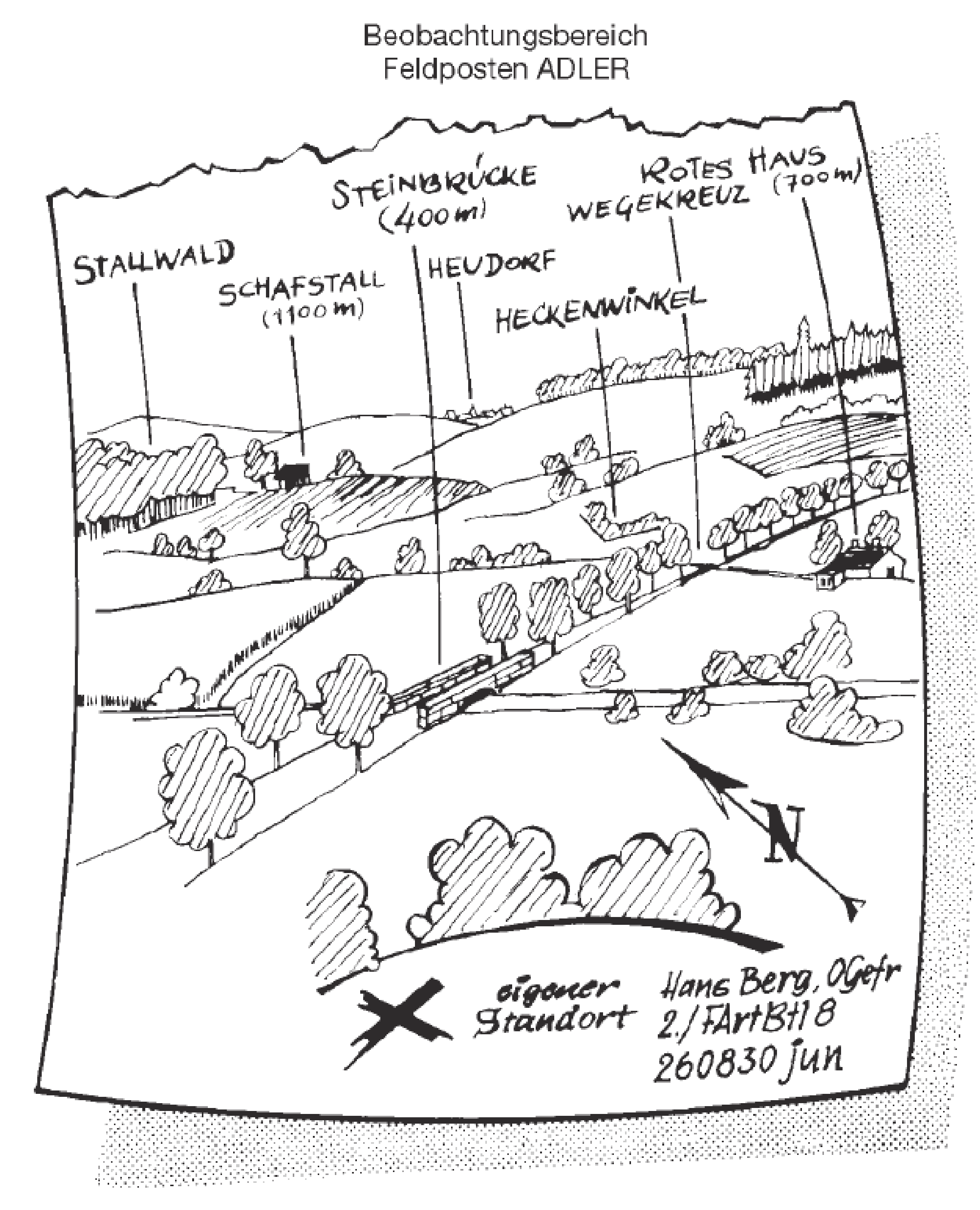


Bild 30 – Ansichtsskizze

2.5 Melden

2.5.1 Meldungen

2090. **Meldungen** sind eine wichtige, oft die einzige Grundlage für die Beurteilung der Lage und den Entschluss.

2091. Soldaten und Soldatinnen müssen alle **Beobachtungen und Feststellungen unaufgefordert, unverzüglich, vollständig und eindeutig melden**. Der Führer bzw. die Führerin muss sich auf Meldungen verlassen können.

Genaue Angaben über Ort, Zeit und Zahlen sind unerlässlich. Vermutungen müssen als solche bezeichnet werden, z. B. „vermutlich Spähtrupp auf dem Wege von A nach B“. Übertreibungen in Meldungen führen zu Fehlschlüssen. Die zu meldenden Erkenntnisse sind nicht zu beurteilen oder auszuwerten.

Angaben anderer, z. B. von Nachbarn, Versprengten, Zivilpersonen und Gefangenen, sowie deren **Vermutungen** sind unter Angabe der Quelle als solche zu bezeichnen und deutlich von selbst ermittelten Tatsachen zu trennen.

Die Meldungen müssen den Empfänger rechtzeitig erreichen. Die beste Meldung verfehlt ihren Zweck, wenn sie zu spät kommt.

Das Unterlassen von Meldungen kann zu einer falschen Beurteilung der Lage führen. Oft hängt vom Inhalt einer Meldung und ihrer rechtzeitigen Übermittlung das eigene Leben und das der Kameraden ab.

2092. Zu den **Beobachtungen** über den Feind, die sofort zu melden sind, gehören:

- erste Feindberührung (Art, Verhalten, Stärke),
- Auftreten von Panzern (Zahl, Typ, Verhalten),
- wichtige Beobachtungen im Luftraum, (Fallschirmabsprünge und Hubschrauber),
- Geländeverstärkungen (Art, Ausdehnung),
- Abweichen von seinem bisherigen Verhalten,
- Einsatz von ABC-Kampfmitteln und künstlichem Nebel,
- Beobachtungen und Messungen bei der Detonation eines Atomsprengkörpers.

2093. Auch die Meldung, dass ein bestimmter Geländeteil oder ein Gebäude feindfrei ist oder dass darin über einen bestimmten Zeitraum kein Feind beobachtet worden ist, ist von Bedeutung.

„Feindfrei“ darf nur dann gemeldet werden, wenn sich in dem betreffenden Gelände eindeutig kein Feind aufhält.

„Keine Feindbeobachtung“ meldet man, wenn man von seinem Standort aus keinen Feind erkannt hat.

Besonderheiten im Gelände, die Rückschlüsse auf den Feind zulassen, z. B. Staubwolken, unerwartetes Anschwellen fließender Gewässer oder auffallendes Verhalten von Tieren (Hundegebell, auffliegende Vögel, flüchtendes Wild) sind zu melden.

2094. **Hinweise von Zivilpersonen und Gerüchte** unter der Bevölkerung sind zu melden (siehe Nr. 2091).

Werden **Funksprüche des Feindes** empfangen, notiert man sofort die Frequenz und – soweit man es versteht – den Inhalt des Spruchs und meldet dies umgehend.

2095. Bei Meldungen sind folgende Fragen in der aufgeführten Reihenfolge zu beantworten:

1. **Wo** wurde das Beobachtete festgestellt?
2. **Wann** ist die Beobachtung gemacht worden?
3. **Wer** oder was ist festgestellt worden?
4. **Wie** hat sich der oder das Beobachtete verhalten?
5. **Was** tut der bzw. die Meldende weiter?

2096. Den **Ort** gibt der bzw. die Meldende u. a. an:

- nach der Karte, z. B. „Waldstück, 300 westlich Punkt 219“ (gesprochen: „dreihundert westlich Punkt zwo-eins-neun“),
- nach dem Bezugspunktverfahren, z. B. „A-7+5“ (gesprochen: „ALPHA minus sieben plus fünf“),
- mit Geländezahlen der Sprechtafel, z. B. „500 südlich 308“ (gesprochen: „fünfhundert südlich drei-null-acht“),
- nach der Geländetaufe, z. B. „aus Richtung gelber Bungalow“ oder – wenn anders nicht möglich –
- durch Beschreibung auf der Grundlage gemeinsamer Ortskenntnis des bzw. der Meldenden und des Empfängers der Meldung, z. B. „auf Bodenwelle mit Flugzeugwrack“.

2097. Die **Uhrzeit** ist durch eine vierstellige Zahl anzugeben; dabei bezeichnen die ersten beiden Ziffern die Stunden, die letzten beiden Ziffern die Minuten und der Kennbuchstabe die Zeitzone (z. B. 0814Z = acht Uhr vierzehn Zulu).

2098. Lässt sich die **Stärke** des Feindes nicht genau feststellen, ist sie zu schätzen (z. B. „ungefähr 30 feindliche Schützen – **gezählt** 5 , geschätzt 10 SPz“). Das **Verhalten** des Feindes ist möglichst treffend zu bezeichnen (z. B. „in Stellung“).

2099. Die **Meldung** schließt mit der Angabe der **eigenen Absicht**, (z. B. „Umgehe A-DORF; weiche in Wald hart nördlich 307 aus"). Diese Angabe entfällt, wenn über das weitere Verhalten des bzw. der Meldenden kein Zweifel bestehen kann.

2100. Ein Beispiel für eine Meldung auf Meldevordruck gibt Bild 31. Eine Skizze kann eine schriftliche Meldung ergänzen oder auch ersetzen (siehe Nr. 2074). Meldung und Skizze sind mit Bleistift zu fertigen.

2.5.2 Übermitteln von Meldungen

2101. Meldungen können übermittelt werden:

- mündlich
  - + unmittelbar,
  - + durch Melder,
  - + mit Fernmeldemitteln und
- schriftlich
  - + durch Melder oder
  - + mit Fernmeldemitteln.

Auch **Zuruf, Zeichen und Signale** sind möglich.

2102. Der bzw. die Meldende wählt die je nach Lage und Auftrag sicherste, schnellste und zuverlässigste **Übermittlungsart**. Mündliche Meldungen durch Melder oder mit Fernmeldemitteln sollen kurz sein.

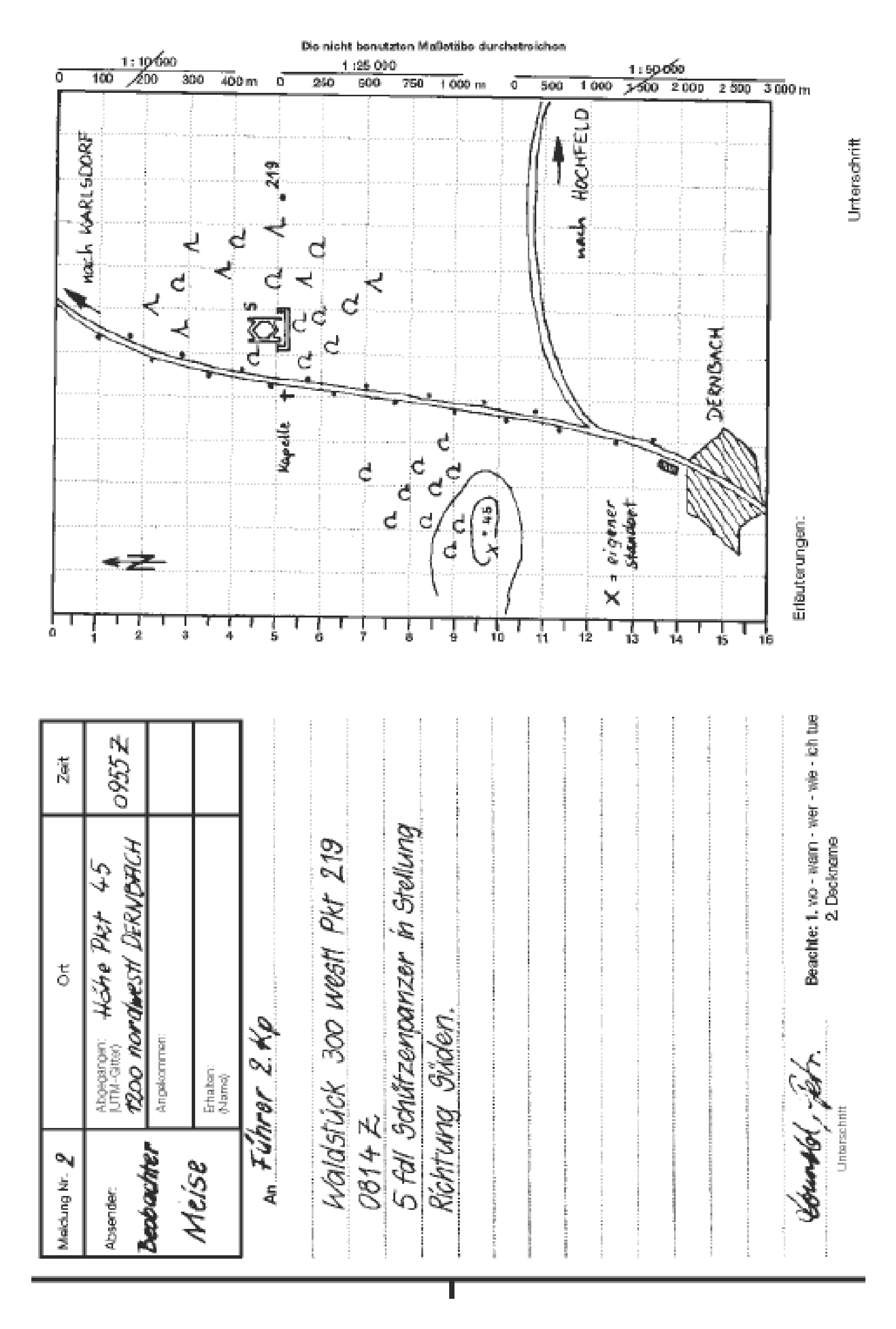


Bild 31 - Meldungen auf Meldevordruck[6] (Bespiel)

[6] Bisherige Vordrucke sind aufzubrauchen; die geänderte Reihenfolge der Punkte, zu denen zu melden ist, ist jedoch zu beachten.

2103. **Zeichen zur Übermittlung von Meldungen** können sein:

- ständig festgelegte Sichtzeichen (Anlage 7.4) wie
  + Armzeichen (auch mit der Winkerkelle) oder
  + Lichtzeichen (bei eingeschränkter Sicht);
- vereinbarte Sichtzeichen wie
  + Winken (mit einem Gegenstand);
- **Berührungszeichen** (in unmittelbarer Feindnähe);
- optische Signale; das sind
  + Leuchtzeichen und Rauchsignale (Signalmunition),
  + Flaggensignale;
- akustische Signale; das sind
  + Sirenensignale,
  + Hupsignale,
  + Leuchtzeichen mit Schallsignal (Signalmunition),
  + Geräuschzeichen (Pfiffe, Klappern, Schüsse), sie sind von Fall zu Fall neu zu befehlen.

Übermittlungszeichen sind häufig zu wechseln, um die feindliche Aufklärung zu erschweren.

2.5.3 Verhalten als Melder

2104. Der Melder muss **zuverlässig und findig** sein; er muss auch unter dem Eindruck des Kampfgeschehens **überlegt** und selbständig handeln. Er nutzt jede Möglichkeit, den Empfänger unverzüglich zu erreichen.

Hat dieser seinen Platz gewechselt, fragt er sich dorthin durch.

Er muss die Kennzeichnung von Gefechtsständen kennen.

2105. Jeder zu einem Gefechtsstand befohlene oder bei einem anderen Truppenteil ankommende Melder muss sich bei dem betreffenden Führer bzw. der betreffenden Führerin oder beim Meldekopf melden.

Hierbei hat er anzugeben:

- Dienstgrad und Name,
- Truppenteil bzw. Teileinheit,
- seinen Auftrag.

Beispiel: „Gefreiter Eilig, 3. Kompanie, als Melder zum Bataillonsgefechtsstand abgestellt“.

Danach wird ihm der Platz, an dem er sich aufhalten soll, befohlen.

2106. Als Melder eingeteilte Soldaten bzw. Soldatinnen sollen nach Möglichkeit die Meldestrecken ablaufen oder mit ihrem Fahrzeug abfahren, damit sie ihren Weg in jeder Lage und auch bei eingeschränkter Sicht finden.

Ist ihnen der Weg nicht befohlen, haben sie ihn so zu wählen, dass sie ihren Auftrag sicher und unverzüglich ausführen können. Dazu müssen sie das Gelände beurteilen, es ausnutzen und in der Lage sein, sich zurechtzufinden. Umwege müssen notfalls in Kauf genommen werden.

Werden bei besonderer Gefahr zwei Melder gemeinsam mit demselben Auftrag eingesetzt, sichern sie sich unterwegs gegenseitig.

2107. Der **Auftrag für den Melder** enthält mindestens Angaben über

- den Empfänger (Dienststellung, Gefechtsstand oder sonstiger Aufenthaltsort),
- den Weg dorthin,
- das Verhalten nach Abgabe der Meldung und
- die Art der Bestätigung der Meldung.

2108. **Eine mündliche Meldung wiederholt der Melder unaufgefordert**. Er schreibt sich, wenn nötig und nicht ausdrücklich verboten, Stichworte als Gedankenstütze auf. Erhält er eine unverschlossene schriftliche Meldung, prägt er sich deren wichtigste Punkte ein.

Sind ihm Einzelheiten seines Auftrags unklar, fragt er den Auftraggeber.

2109. Der Melder **vermeidet Feindberührung**. Er

- tarnt sich,
- täuscht den Feind und
- umgeht ihn, oder
- weicht rechtzeitig aus.

Trifft er dennoch überraschend auf Feind, kämpft er ihn entschlossen nieder. Bei zu starkem Feind muss er mit allen Mitteln versuchen, zu entkommen und sich zur eigenen Truppe durchzuschlagen.

2110. Besteht die Gefahr, dass eine schriftliche **Meldung** oder mitgeschriebene Stichworte einer mündlichen Meldung in die Hand des Feindes fallen, hat der Melder sie unter allen Umständen zu **vernichten**. Gerät er in Gefangenschaft, darf er über den Inhalt von Meldungen keine Aussage machen.

2111. Der **Melder zu Fuß** geht bei **feindlichem Feuer** in Deckung, beobachtet und beurteilt, wie er seinen Weg fortsetzen kann. Ein **motorisierter Melder** muss entscheiden, ob er das Feuer schnell durchfährt oder zunächst in Deckung eine Feuerpause abwartet.

Wird der Melder verwundet oder fällt sein Kraftfahrzeug aus, hat er alles daran zu setzen, dass seine Meldung den Empfänger erreicht oder der Auftraggeber von dem Ausfall erfährt.

2112. Der Melder **nähert sich dem Platz seines Führers bzw. seiner Führerin** stets so, dass er diesen dem Feind nicht verrät. Auf Ruf- oder Sichtweite macht er sich bemerkbar, z. B. mit den Worten „Meldung vom Spähtrupp Habicht“. Befehlsausgaben unterbricht er durch Zuruf z. B. „Wichtige Meldung vom II. Zug“. Melder mit Kraftfahrzeug halten rechtzeitig in Deckung, stellen das Kraftfahrzeug getarnt ab und gehen die letzte Teilstrecke zu Fuß.

2113. Mündliche Meldungen übermittelt der Melder im Wortlaut, schriftliche Meldungen übergibt er. Beobachtungen und Vorfälle auf seinem Weg meldet er unaufgefordert.

2114. Bevor der Melder zum Auftraggeber **zurückkehrt**, meldet er sich beim Empfänger ab und fragt, ob Befehle oder Meldungen mitzunehmen sind. Bei seiner Rückkehr meldet er die Durchführung des Auftrages. Hierbei wiederholt er die Meldung im Wortlaut oder übergibt eine quittierte Meldung.

2.6 Bewegungen

2.6.1 Bewegungsarten

2.6.1.1 Allgemeines

2115. Alle Soldaten und Soldatinnen sollen möglichst unbeobachtet vom Feind, schnell und kräftesparend ihr Ziel erreichen.

Die Art der **Bewegung** wählen sie entsprechend

- ihrem Auftrag,
- dem Verhalten des Feindes und
- dem Gelände.

Oft folgen sie dem Beispiel des Gruppenführers bzw. der Gruppenführerin (GrpFhr) oder ihrer Kameraden. Stets nutzen sie eigenes Feuer für Bewegungen.

2116. Die häufigsten **Bewegungsarten** sind

(1) Gehen,

(2) Kriechen, Gleiten,

(3) Hinlegen und Aufstehen,

(4) Sprung.

2117. Für die Trageweise der Handwaffen/Panzerabwehrhandwaffen gelten ergänzend die Regelungen und Bestimmungen für die einzelnen Waffen[7].

2.6.1.2 Gehen

2118. Solange es Lage und Gelände erlauben, wird **aufrecht** gegangen.

Gebückt geht man in einem Gelände, das der Feind einsehen kann und dessen Geländebedeckungen und -formen ein aufrechtes Gehen nicht mehr zulassen.

Muss man damit rechnen, dass man plötzlich auf Feind stößt, geht man mit seiner Waffe in **Pirschhaltung** vor.

2119. Beim **Gehen in Feindnähe** wird der Fuß vorsichtig aufgesetzt (Bild 32), und zwar

- bei weichem Boden mit dem Absatz,
- bei hartem Boden mit der Fußspitze,
- im Gras mit der ganzen Fläche,
- im Wald mit der Fußspitze schiebend oder räumend,
- im Wasser mit der Fußspitze nach unten eintauchend und zum Grund tastend,
- auf Eis und Schneeglätte mit der ganzen Fläche.

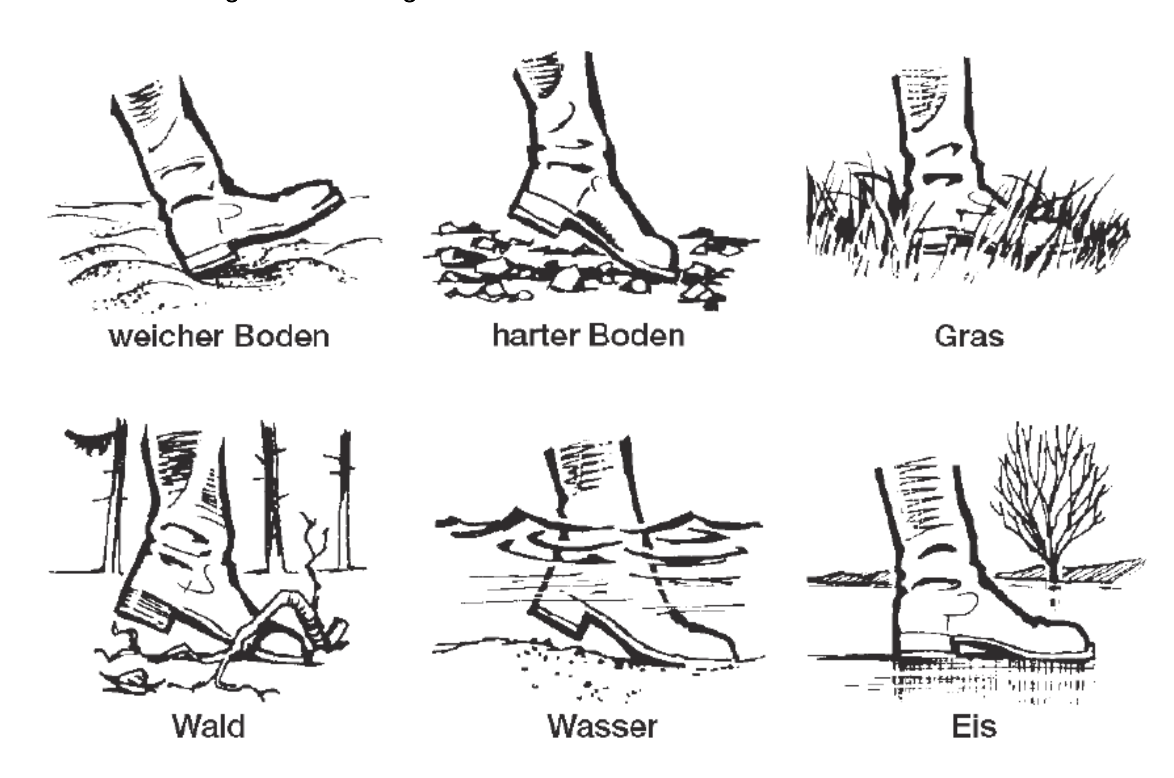


Bild 32 - Aufsetzen des Fußes

[7] Vgl. Anlage 7.15, Bezugsdokumente 3, 4, 5, 35 und 51.

Dadurch können Geräusche vermindert werden, die z. B. entstehen, wenn man auf umherliegende Zweige tritt oder wenn Steine wegrollen.

Kleine Schritte ermöglichen es, den Körper leichter aufzufangen, wenn man plötzlich stolpert oder hängen bleibt.

2120. Das **Gehen auf gefrorenem Schnee** verursacht knirschende Geräusche, die weithin hörbar sind. Auch auf Harsch sind Trittgeräusche kaum vermeidbar; das Brechen der Harschdecke ist weit zu hören. Bewegungen im Pulverschnee sind kaum zu vernehmen.

2121. Die **Handwaffe** wird in der Regel mit einer Hand getragen (siehe Nr. 2117). Mit der anderen Hand kann in Bewegungsrichtung getastet, Zweige beiseite gedrückt oder beim Fallen der Körper abgestützt werden.

Weggedrückte Zweige dürfen nicht zurückgeschnellt werden gelassen, damit sie dem Hintermann nicht ins Gesicht schlagen (Augenverletzungen!) und Geräusche verursachen.

2.6.1.3 Kriechen und Gleiten

2122. Sind nur niedrige oder keine Deckungen vorhanden, muss der Soldat bzw. die Soldatin kriechen oder gleiten, weil er bzw. sie sich dadurch der Sicht und Waffenwirkung des Feindes entziehen kann. Störende Äste, Zweige oder Halme biegt er bzw. sie vorsichtig zur Seite.

Es kann zweckmäßig sein, die Handwaffe Zug um Zug griffbereit vor sich hinzulegen.

2123. Beim **Kriechen** stützt man sich auf die Handflächen und Knie.

2124. Beim **Gleiten** zieht der Soldat bzw. die Soldatin seinen bzw. ihren dicht an den Boden geschmiegten Körper mit Händen und Armen vorwärts. Entweder zieht man sich mit den Händen am Bewuchs oder, wenn die Hände nicht frei sind, mit den Ellenbogen nach vorn, wobei die Unterarme auf den Boden gepresst werden. Die Fußspitzen und die Innenseiten der Knie können die Bewegung unterstützen (Bild 33).

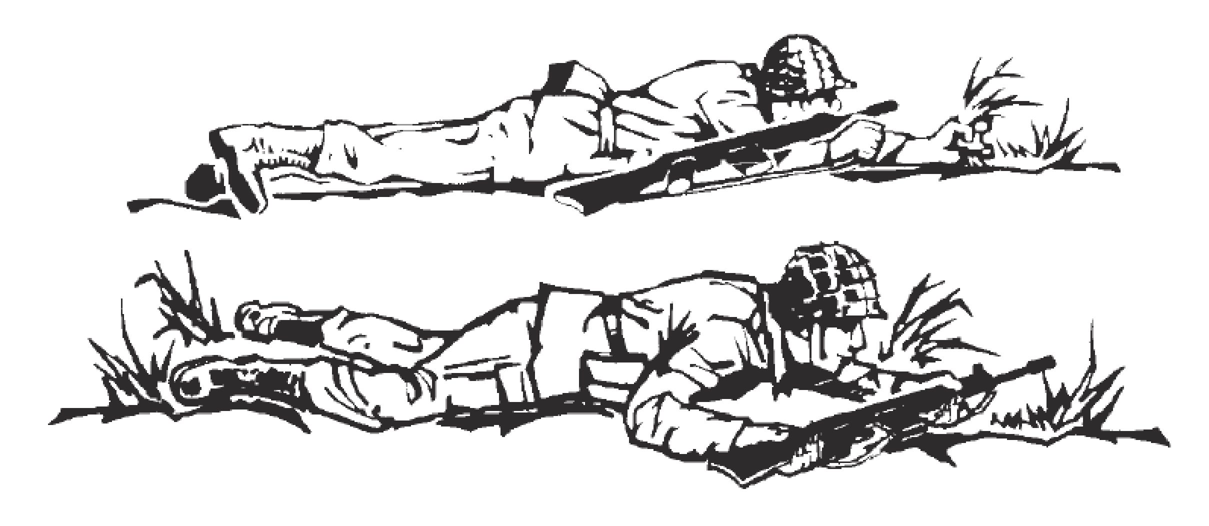


Bild 33 - Gleiten mit dem Gewehr

2125. Muss man sich **nach rückwärts** bewegen, handelt man sinngemäß. Blick und Waffe bleiben zum Feind gerichtet.

2.6.1.4 Hinlegen und Aufstehen

2126. Das Hinlegen und Aufstehen müssen alle Soldaten und Soldatinnen mit oder ohne Handwaffen (siehe Nr. 2117) beherrschen, damit sie weder ihre Ausrüstung beschädigen, noch sich selbst verletzen.

a. Hinlegen (Bild 34):

Der Soldat bzw. die Soldatin

- macht mit dem linken Fuß einen weiten Ausfallschritt vorwärts,
- beugt den Oberkörper vor und lässt sich auf das rechte Knie nieder,
- legt sich nach vorn flach auf den Boden; dabei stützt zunächst das linke Knie, dann die rechte Hand und zuletzt die linke Hand (beim Tragen einer Waffe der linke Ellenbogen) den Körper.

Alle Bewegungen fließen rasch ineinander über.

Im Liegen ist der Kopf angehoben, der Blick nach vorn gerichtet; die Beine sind leicht gespreizt, die Absätze am Boden.

b. Aufstehen (Bild 35):

Der Soldat bzw. die Soldatin

- stützt sich auf die rechte Hand,
- zieht zugleich das rechte Bein möglichst nahe an den Leib heran, ohne dabei den Oberkörper vom Boden zu heben,
- schafft sich mit der rechten Fußspitze einen festen Halt,
- drückt sich mit der rechten Hand und dem rechten Fuß vom Boden ab,
- macht mit dem linken Bein einen großen Ausfallschritt nach vorn und richtet sich auf.

c. Hinlegen mit Gerät:

Der Soldat bzw. die Soldatin

- kniet sich auf das rechte Knie,
- setzt das Gerät nach vorn ab,
- stützt die Hände auf den Boden und
- schnellt den Körper flach nach hinten.

d. Aufstehen mit Gerät:

Der Soldat bzw. die Soldatin

- richtet sich auf,
- kniet sich auf das rechte Knie,
- erfasst das Gerät und
- steht auf, ohne sich auf das Gerät zu stützen.

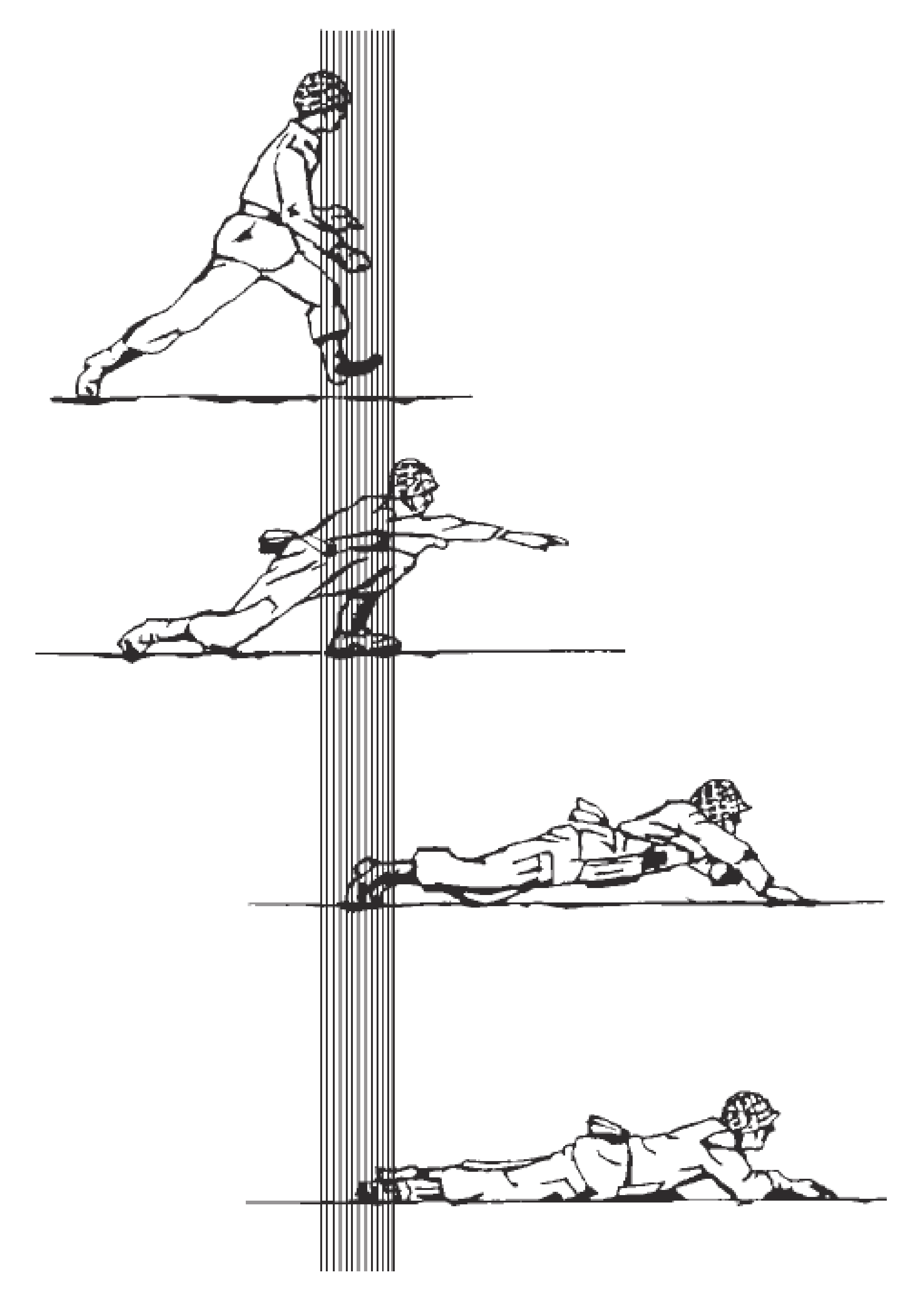


Bild 34 – Hinlegen

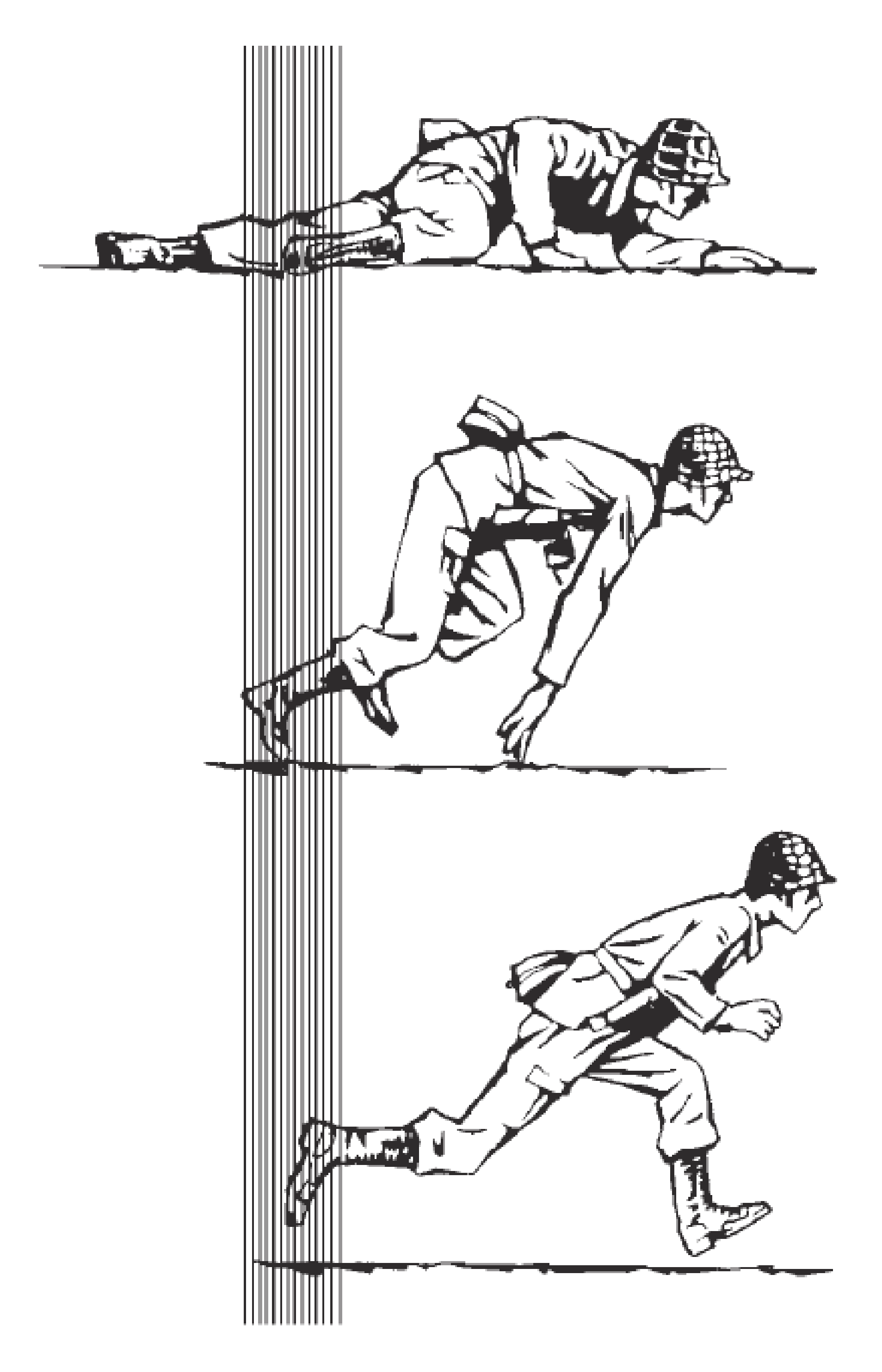


Bild 35 – Aufstehen

2.6.1.5 Sprung

2127. Deckungsarme Geländeabschnitte, die der Feind einsehen und unter Feuer nehmen kann, werden im Sprung überwunden. Je näher man am Feind ist, desto kürzer sind die Sprünge. Jede eigene Feuerunterstützung und Feuerpausen des Feindes sind zum **Sprung** auszunutzen.

Damit der Feind keine Zeit zum Zielauffassen, Zielen und Feuern erhält, darf kein Sprung länger als 5 Sekunden dauern.

2128. **Vor dem Sprung** wird die Handwaffen darauf überprüft, dass ein gefülltes Magazin eingeführt und die Waffe gesichert ist sowie der Anzug und die Ausrüstung. Man sucht sich das Ziel und den Weg für den Sprung aus.

Ist man vom Feind erkannt, folgt **vor dem Sprung** eine seitliche Verschiebung in der bisherigen Deckung ein Sprung an einer Stelle auf, wo es der Feind nicht vermutet.

Der Sprung erfolgt rasch und man stürzt so schnell es geht vorwärts in die neue Deckung oder Stellung.

Wird angenommen, dass man vom Feind beim Sprung beobachtet wurde, gewinnt man zunächst eine Deckung nahe der ausgesuchten Stellung und verschiebt sich sofort (Bild 36).

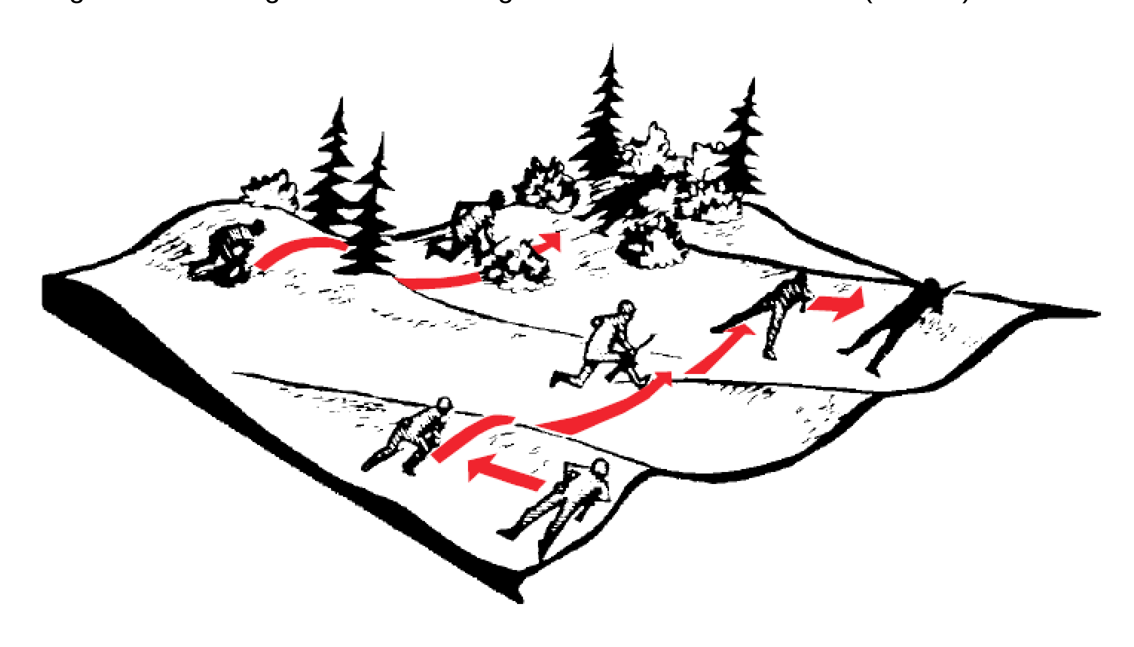


Bild 36 - Sprung und seitliches Verschieben

2129. Gelände und Lage können erfordern, dass mehrere oder alle Mitglieder der Gruppe gleichzeitig springen. Dieser **geschlossene Sprung** beginnt oft nach Ankündigung, z. B. auf Befehl: „Stellungswechsel vorbereiten!“.

Die Gruppe springt meist im Schützenrudel (Nr. 1509).

Wichtig ist, die Vorbereitungen in Deckung zu treffen, schnell und gleichzeitig aufzuspringen **und** rasch vorzustürmen.

Beispiel:

Befehl	Tätigkeiten
„Gruppe Schuster – Sprung über die Schneise – 20 Meter im Wald Deckung (Stellung) – Fertigmachen zum Sprung! den Sitz von Bekleidung und Ausrüstung, suchen Sprung – auf – marsch, marsch!“	Blickverbindung zum GrpFhr halten, Munitionsbestand prüfen, Handwaffen sichern, Magazintaschen schließen, Ziel und Weg für den Sprung überprüfen, durch Zeichen (Anlage 7.4) oder Zuruf melden: “Fertig“; Die gesamte Gruppe springt auf, läuft schnell über die Schneise und noch etwa 20 m in den Wald hinein, nimmt Deckung; danach Blickverbindung zum GrpFhr suchen und auf weitere Befehle warten.

Der Befehl kann verkürzt und in Teilen durchgerufen oder mit Zeichen gegeben werden.

Beispiel:

„Nächster Sprung: Hohlweg/-Fertigmachen Sprung – auf, marsch, marsch!“

„Sprung in die Senke“ – Handzeichen „Achtung“ – Handzeichen „Marsch-Marsch“

2130. Ist für den geschlossenen Sprung kein Ziel befohlen, wird er selbstständig in einer Deckung etwa in Höhe des Gruppenführers bzw. der Gruppenführerin oder auf dessen bzw. deren Befehl (Zeichen) beendet.

2.6.2 Bewegungen bei eingeschränkter Sicht

2131. Technische Mittel befähigen den Feind, auch bei Dunkelheit oder anderweitig eingeschränkter Sicht zu beobachten und mit gezieltem Feuer zu wirken. Daher gilt ein ähnliches Verhalten wie bei klarer Sicht.

Bei eingeschränkter Sicht sind häufiger Halte zum Beobachten und Horchen einzulegen. Befindet sich der Feind in Hörweite oder wird dies vermutet, geht **Lautlosigkeit vor Schnelligkeit**, wenn immer die Lage das erlaubt.

2132. Wird man in der Bewegung durch **Gefechtsfeldbeleuchtung** überrascht, springt man schnell in eine Deckung oder wirft sich sofort hin und schließt die Augen, bevor das Gefechtsfeld voll beleuchtet ist. Ist das nicht möglich, erstarrt man in seiner augenblicklichen Körperhaltung, das Gesicht zu Boden gewandt; im Wald, zwischen Büschen oder in Ortschaften ist man dann kaum zu erkennen (Bild 37).



Bild 37 - Verhalten bei Gefechtsfeldbeleuchtung

Das Licht einer verlöschenden Leuchtpatrone nutzt man dazu aus, sich noch einen Überblick zu verschaffen. Anschließend wird der Auftrag weiter ausgeführt.

Wird Feind auf kurze Entfernung erkannt, muss dieser sofort mit Feuerstößen niedergehalten und – je nach Lage und Auftrag – in die nächstgelegene Deckung gesprungen oder auf Befehl gestürmt werden.

2133. Auch bei eingeschränkter Sicht muss untereinander **Verbindung** gehalten werden, z. B. durch

- Einhaken oder Festhalten am Vordermann,
- Anfassen einer durchlaufenden Leine oder eines Bindfadens,
- Anbringen einer hellen Markierung auf der Rückseite der Kopfbedeckung oder dem Rücken des Vordermanns (weiße Lappen, Trassier- oder Leuchttrassierband, notfalls Papier).

2.7 Tarnen und Täuschen[8]

2.7.1 Allgemeines

2134. Der Soldat bzw. die Soldatin tarnt sich zu jeder Zeit, auch bei eingeschränkter Sicht. Er bzw. sie wartet dazu keine besonderen Befehle ab. Außer sich selbst muss er bzw. sie Gerät, Ausrüstung, Fahrzeug und Stellung tarnen.

[8] Vgl. Anlage 7.15, Bezugsdokument 16.

Man **täuscht** den Feind, um ihn zu falschem Verhalten zu verleiten. Täuschen ergänzt Tarnen.

2135. Tritt Bequemlichkeit oder Übermüdung auf, so müssen Führer bzw. Führerinnen das **Tarnen** erzwingen. Die eigene Tarnung wird oft wertlos, wenn Nachbarn schlecht getarnt sind. Alle Soldaten und Soldatinnen machen deshalb ihre Kameraden auf unzureichende Tarnung aufmerksam.

2136. Beim **Schutz von Objekten** ist die Tarnung durch häufig wechselnde Täuschungsmaßnahmen zu ergänzen. Die örtlichen Führer bzw. Führerinnen befehlen die notwendigen Maßnahmen zeitgerecht. Es kommt darauf an, auch verdeckt kämpfenden Kräften die Aufklärung zu erschweren.

2137. **Das Schutzzeichen von Sanitätseinrichtungen** und des Sanitätspersonals (rotes Kreuz auf weißem Grund) **wird grundsätzlich nicht getarnt**[9].

2.7.2 Tarnen

2138. Der **vorhandene Tarnschutz** ist auszunutzen. Man berücksichtigt die Art des Hinter- und Untergrundes und den Einfall des Sonnen- und des Mondlichtes. Dunkler Hinter- und Untergrund ist dem hellen vorzuziehen, schattenreiche Geländeteile sind zu bevorzugen.

Reicht der vorhandene Tarnschutz nicht aus, müssen Tarnmittel oder Behelfsmittel verwendet werden. Spuren sind zu beseitigen. Ist das nicht möglich, werden zusätzliche Spuren angelegt, um den Feind abzulenken oder zu verwirren.

Auch eingeschränkte Sicht bietet keinen ausreichenden Tarnschutz, denn der Feind klärt mit elektronischen und optischen Geräten auf. Deshalb sind wie bei klarer Sicht Geländeformen und -bedeckungen auszunutzen.

2139. Bei der Tarnung müssen Flächen und Umrisse verwischt und der Umgebung farblich angepasst werden. Soldaten und Soldatinnen

- färben **Gesicht** und **Hände** unregelmäßig dunkel. Während der Ausbildung im Frieden ist dafür nur die dienstlich gelieferte „Schminke, Tarn, Gesicht“ zulässig[10],
- passen den **Gefechtshelm** mit Gras oder Zweigen dem Bewuchs der Umgebung an;
- gleichen den **Gefechtshelm** in unbewachsenem Gelände mit Erde oder Lehm farblich der Umgebung an;
- umwickeln Hand- und Panzerabwehrhandwaffen mit Tarnmitteln;
- passen auffallende **Ausrüstungsteile** z. B. mit Laub oder Jutestreifen bzw. durch Bestreichen mit Lehm[11] der Umgebung an.

[9] Ausnahmen sind in der HDv 100/600 „Rechtsgrundlagen für die Truppenführung (TF/R)“ Nr. 733 festgelegt.
[10] Für den Kampfeinsatz im Rahmen von Krisen und Landes-/Bündnisverteidigung kann – wenn die Lage es erfordert – auch die Verwendung von Behelfsmitteln (Papierasche, Holzkohle und angekohlte Korken) befohlen werden.

2140. Die Tarnung darf den Waffengebrauch, Bewegungen und die eigene Sicht nicht behindern.

2141. **Tarndisziplin** ist zu wahren. Man

- bewegt sich unauffällig, vermeidet besonders Bewegungen quer zur Feindrichtung;
- hält gekennzeichnete Pfade, Wege oder Fahrspuren ein;
- vermeidet Schlag- oder Lochschatten an Geräten, Fahrzeugen, Zelten oder Kampfständen;
- deckt frischen Erdaushub **während** des Schanzens immer wieder ab oder schafft ihn fort;
- erneuert verwelkte Tarnung;
- umwickelt Schlagwerkzeuge, bevor er sie benutzt;
- schirmt Lichtquellen ab (Tabakglut mit der hohlen Hand, Funkenflug mit engmaschigem Draht, Taschenleuchten mit rotem Filtervorsatz);
- dunkelt Lichtaustritt aus Unterkünften und Kraftfahrzeugen ab;
- prüft laufend, ob er die Tarnung ergänzen oder ändern muss.

2142. Nebelmittel tarnen nur für eine begrenzte Zeit. In der Regel sind nur kleinflächige **Tarnvernebelungen** möglich. Der künstliche Nebel ist in Richtung und Ausdehnung vom Wind, von der Geländeform und der Geländebedeckung abhängig.

Es ist zu berücksichtigen, dass mit Wärmebildgeräten durch künstlichen Nebel hindurch gesehen werden kann (Nr. 1040).

2.7.3 Täuschen

2143. Täuschungsmaßnahmen werden in der Regel befohlen; auf sich gestellt, handeln die Soldaten und Soldatinnen selbstständig im Sinne des Auftrags.

2144. Der Zweck des Täuschens ist

- den Feind irrezuführen,
- ihn abzulenken,
- sein Feuer herauszulocken und
- ihn zu einem Verhalten zu verleiten, das für die eigene Absicht günstig ist.

Täuschen ist nur von Nutzen, wenn es rechtzeitig und gründlich geschieht. Oft ist auch Geistesgegenwart dabei gefordert. Die Art der Ausführung muss häufig wechseln, da sich der Feind auf die Wiederholung von Täuschungen gleicher Art einstellt.

Täuschungen, die gegen Bestimmungen des Kriegsvölkerrechts verstoßen, sind verboten.

[11] Erde und Lehm trocknen schnell aus; die Tarnung ist häufig zu überprüfen und ggf. zu erneuern.

2145. Soldaten und Soldatinnen, meist jedoch die Gruppe, können unter anderem täuschen durch

- **Bewegungen**, welche die Aufmerksamkeit des Feindes auf sich lenken und damit von anderen Stellen ablenken;
- **Geräusche**, die den tatsächlichen Standort, die eigene Absicht oder die Stärke verschleiern;
- **Licht**, das z. B. Bewegungen, Besetzen von Stellungen oder Sicherungen vortäuschen soll;
- **Scheinspuren**, die in andere Richtungen weisen als die echte Spur, die getarnt zu einer Deckung abbiegt;
- **Scheinstellungen** die den Feind in eine gewünschte Richtung locken;
- **Scheinminensperren**, die den Feind hinsichtlich der Lage und des Umfangs wirklicher Sperren irreführen.

2.7.4 Auswerten von Spuren

2146. Aus **Spuren**, vor allem aus Art, Zustand, Häufigkeit und Richtung kann man auf den **Feind und dessen Verhalten** schließen.

2147. Wenn Auftrag und Lage es erfordern, wird geprüft:

- Wer kann die Spuren hinterlassen haben?
- Wann können die Spuren entstanden sein?
- Woher kommen und wohin führen die Spuren?

2148. **Frische Spuren** erkennt man an den weichen Rändern und meist scharfen Umrissen; der Spurengrund ist deutlich sichtbar. **Ältere Spuren** haben harte Ränder und unscharfe Umrisse; sie sind teilweise zerfallen. Sie haben wieder die gleiche Färbung des umgebenden Bodens angenommen, und auf dem Spurengrund befindet sich Staub, Wasser oder auch Schnee.

In **Lehm und Mutterboden** zeichnen sich Spuren gut ab. Es ist jedoch schwer zu bestimmen, wann die Spuren entstanden sind.

Spuren im Gras oder in Saatfeldern sind bei und nach Regen, Tau oder Reif als dunkle Streifen (ähnlich einer Schleifspur) zu erkennen; der niedergetretene Bewuchs zeigt in die Bewegungsrichtung. Hohes Gras richtet sich nach Stunden wieder auf, Getreide – je nach Höhe – erst nach 1 bis 2 Tagen.

Auf **steinigem Boden** und Geröllhalden sind Spuren an losgetretenen Steinen mit ihren noch nassen, dunklen Unterseiten oder noch anhaftender frischer Erde zu erkennen.

Im Wald deuten abgerissene oder abgeknickte Äste und Zweige auf Spuren hin. Die Bruchstellen stehen entgegen der Bewegungsrichtung. Auch aufgeschürftes dürres Laub oder Zapfen, deren feuchte und dunklere Unterseiten nach oben oder seitlich liegen, zeigen Spuren an.

2149. Nach **Neuschnee** zeigen die Spuren längere Zeit deutliche Umrisse. Herrscht Frost, können sie binnen einer Stunde gefrieren. Bei Tauwetter und bei Sonneneinstrahlung werden sie in der gleichen Zeit weich und unscharf.

2150. Bei **Skispuren** zeigt die Schleifspur der Stockspitze entgegen der Bewegungsrichtung.

2151. **Fahrzeugspuren** lassen nach ihrer Tiefe, Breite und Form auf die Art des Fahrzeugs schließen. Die Fahrtrichtung ist an den Ketten oder Reifenprofilabdrücken und dem nach vorne niedergedrückten Bewuchs feststellbar.

2152. **Verunreinigungen in der Natur** können **Hinweise** auf den Feind geben, z. B. Abfälle aller Art, Reste von Feuerstellen.

Kleine Erdanhäufungen im Gelände, Verfärbungen von Boden oder Bewuchs, auch Teile von Packgefäßen, weisen oft auf Minen hin.

Fernsprechkabel und Schilder mit Taktischen Zeichen führen häufig zu Gefechtsständen, Feldbefestigungen oder sonstigen Anlagen.

2153. Soll eine bestimmte **Spur verfolgt** werden, fertigt man von einem deutlichen Abdruck eine Skizze an, aus der die Besonderheiten, z. B. das Profil der Schuhsohle, hervorgehen. Beim Spurenlesen kann die verfolgte Spur immer wieder mit der Skizze verglichen werden. Der Spur wird mit seitlichem Abstand gefolgt.

Dabei beobachtet man ständig die Umgebung, damit man vom Feind nicht überrascht wird; die kleine Kampfgemeinschaft sichert sich dabei gegenseitig.

2.7.5 Schutz gegen Listen des Feindes

2154. Alle Soldaten und Soldatinnen müssen damit rechnen, dass der Feind sie stets von neuem zu täuschen oder zu überlisten versucht. Ständiges Beobachten, Sichern und Auswerten auch scheinbar nebensächlicher Einzelheiten sowie das Bemühen, die Denkweise des Feindes nachzuvollziehen, helfen Listen rechtzeitig zu erkennen.

2155. Neben den in Nrn. 2146 bis 2148 genannten Möglichkeiten des Täuschens muss man sich auf folgende Listen des Feindes einstellen:

- Benutzen von erbeuteten Fahrzeugen und Waffen oder Zivilfahrzeugen, um eigene Kräfte vorzutäuschen,
- scheinbares Ausweichen, Scheinspuren oder Hilferufe, um damit in einen Hinterhalt zu locken,

- versteckte Ladungen an zurückgelassenem Material (z. B. Fahrzeugen, Waffen) oder an Türen, Fenstern, Möbeln und Gebrauchsgegenständen in geräumten Gebäuden und Feldbefestigungen,
- falsche Befehle oder Meldungen im Funkkreis der Einheit, welcher man selbst angehört.

2156. Stets muss man auf Listen gefasst sein, die gegen das Kriegsvölkerrecht verstoßen. Es ist damit zu rechnen, dass der verdeckt kämpfende Feind

- Uniformstücke der NATO-Streitkräfte benutzt,
- Zivilkleidung ohne bleibendes und von weitem erkennbares Unterscheidungszeichen trägt,
- erbeutete oder gefälschte Ausweise oder andere Papiere verwendet,
- das Aufgeben des Kampfes vortäuscht, um dann überraschend weiter zu kämpfen,
- die Waffen nicht erkennbar offen trägt und
- Gegenstände als Kampfmittel (Sprengmittel) benutzt, die nicht als solche erkennbar sind.

2.8 Schanzen

2.8.1 Allgemeines

2157. Auf dem Gefechtsfeld schützt man sich gegen die Waffenwirkung des Feindes. Dazu wird das Gelände ausgenutzt und durch **Schanzen** verstärkt. Der Gebrauch des Schanzzeugs ist für das Überleben und die Erfüllung des Auftrags so wichtig wie der Einsatz von Waffen und Kampfmitteln. Je tiefer man sich eingräbt, umso besser ist der Schutz gegen Flach- und Steilfeuer. Eine Überdeckung schützt zusätzlich gegen Splitter und gegen ABC Kampfmittel (Bild 38).

Grundsatz: Schanzen spart Blut!

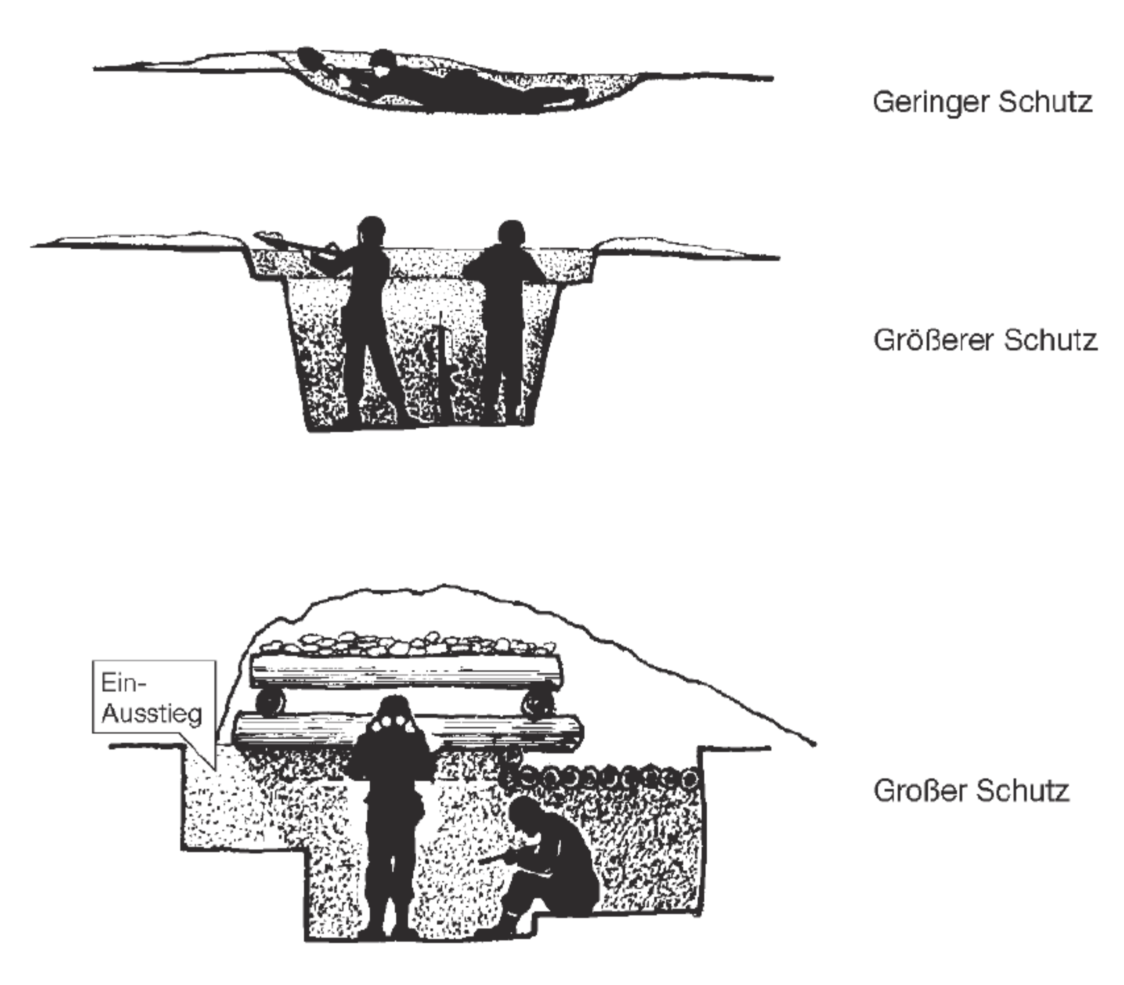


Bild 38 - Schutz durch Schanzen

2158. Geschanzt wird mit Spaten, Schaufel oder Kreuzhacke.

In Ortschaften findet man oft zusätzliches Gerät.

Der Klappspaten findet vorwiegend Anwendung im Feindfeuer, um sich Deckung zu verschaffen. Der Klappspaten eignet sich für Arbeiten in Stich- und leichtem Hackboden.

Auch nach großen Anstrengungen und in Feuerpausen des Feindes muss Schanzen selbstverständlich sein.

Jeder Führer bzw. jede Führerin muss daher der Bequemlichkeit und Gleichgültigkeit entgegentreten.

2159. Beim Schanzen ohne Einwirkung und Beobachtung durch den Feind sind Handwaffe, Stahlhelm und ABC-Schutzmaske griffbereit abgelegt.

Mindestens ein Soldat bzw. eine Soldatin der Gruppe sichert als Alarmposten.

2160. Im Feuer oder bei Beobachtung durch den Feind wird sich im Liegen eingegraben. Vor dem Eingraben wird das Schussfeld überprüft. Zunächst schafft man sich mit wenigen, schnellen Spatenstichen eine erste **Deckung für den Kopf** und eine Gewehrauflage. Dann erweitert man diese Deckung zu einer Mulde so, dass man liegend im Boden Schutz findet. Den Aushub schichtet man vorn und vorn seitlich auf; er darf ihn nicht aus der Deckung geworfen werden. (Bild 39)

Beim Eingraben darf die Beobachtung in der Gruppe nicht unterbrochen werden.



Bild 39 - Schaffen einer Deckung bei Feindsicht

2.8.2 Feldbefestigungen

2161. Feldbefestigungen[12]

- mindern die Waffenwirkung des Feindes,
- ermöglichen günstige Bedingungen für den Einsatz der eigenen Waffen,
- erhöhen die eigene Kampfkraft und
- erleichtern das Leben im Felde.

Wenn immer möglich, sind für den Bau von Feldbefestigungen Maschinen einzusetzen und vorgefertigte Einbauteile, z. B. RATEX (Rahmentextil) oder Wellblech zu verwenden.

Man unterscheidet

(1) Kampfstände,

(2) Kampfgräben und

(3) ausgebaute Deckungen.

2162. Kampfstände erleichtern den Einsatz der Waffen und die Beobachtung und bieten zugleich Deckung.

a. Kampfstand für Handwaffen (offen) (Bild 40).

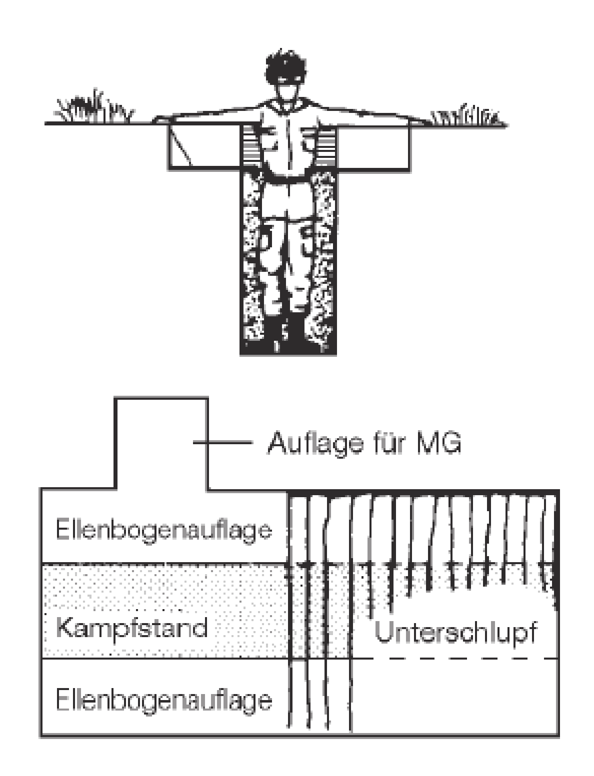
Daraus können zwei Soldaten bzw. Soldatinnen mit ihren Handwaffen in eine oder mehrere Richtungen wirken.

[12] Vgl. Anlage 7.15, Bezugsdokument 17.

Er bietet Schutz gegen Flachfeuer und im Unterschlupf weitgehend gegen die Wirkung von Artillerie- und Mörsermunition. Fehlt die nötige Zeit, baut man zunächst nur den Kampfstand, den Unterschlupf (Nr. 808 a.) legt er später an. Für das Maschinengewehr ist zusätzlich zur Ellenbogenauflage eine Fläche von 60 x 60 cm in einer Tiefe von 20 cm auszuheben; für die Feldlafette beträgt die Tiefe 30 cm.

b. Kampfstand für Handwaffen (überdeckt). (Bild 41)

Die Überdeckung lässt die Beobachtung auch während des Artillerie und Mörserfeuers des Feindes zu. Der Kampfstand kann nach einer oder nach mehreren Seiten offen sein.



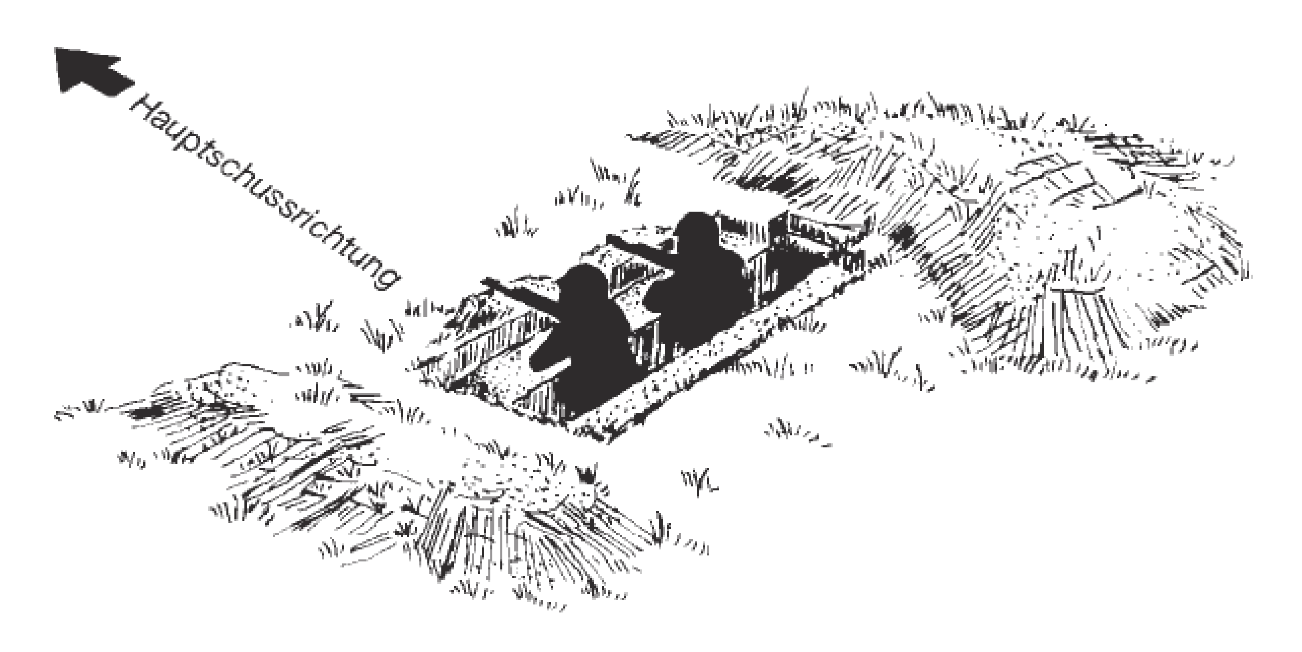


Bild 40 - Kampfstand für Handwaffen (offen)
(Anhalt)

Überdeckungen sollen mindestens 40 cm stark sein (Trägermaterial und Erde), damit sie ausreichenden Schutz gegen Artillerie- und Mörsersplitter, Brandkampfstoffe, chemische Kampfstoffe sowie thermische Strahlung und Kernstrahlung gewähren. Sie sollen 50 cm über die Ränder des ausgehobenen Kampfstandes hinausgehen und die Ellenbogenauflage mit einschließen.

c. Der **Kampfstand für Panzerfaust** hat keine eingelassene Ellenbogenauflage. Der Panzerfaustschütze muss so erhöht stehen, dass die **Rückstrahlzone** frei ist!

d. Kampfstände für den **Einsatz von Kampfmitteln** und für **Alarm- und Horchposten** werden in gleicher Weise wie Kampfstände für Handwaffen gebaut (siehe Nr. 2162a).

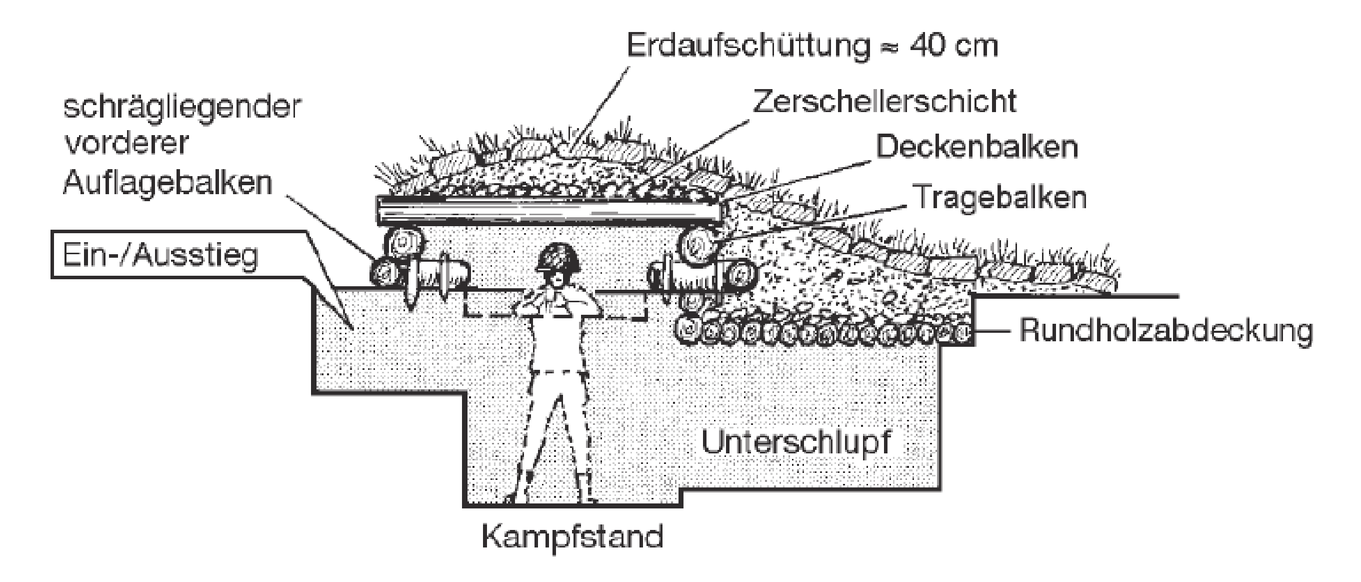


Bild 41 - Kampfstand für Handwaffen (überdeckt)
(Schnitt)

2163. Ein Kampfgraben (Bild 42) kann z. B. bestehen aus:

- offenen und überdeckten Kampfständen,
- offenen und abgedeckten Grabenabschnitten und
- einem kleinen Unterstand.

Der Kampfgraben erleichtert die Verbindung, das Zusammenwirken der Gruppe und die Versorgung. Als Wechselstellungen sind zusätzliche Kampfstände im Verlauf des Grabens vorzusehen.

Eine Gruppe baut den Kampfgraben dann, wenn Erdbaumaschinen, genügend Zeit und Material zur Verfügung stehen.

2164. Ausgebaute Deckungen sollen Soldaten bzw. Soldatinnen und Material gegen Waffenwirkung und Sicht des Feindes sowie gegen das Wetter schützen. Man unterscheidet

(1) Unterschlupfe,

(2) Unterstände,

(3) Verbindungsgräben und

(4) Deckungsgruben.

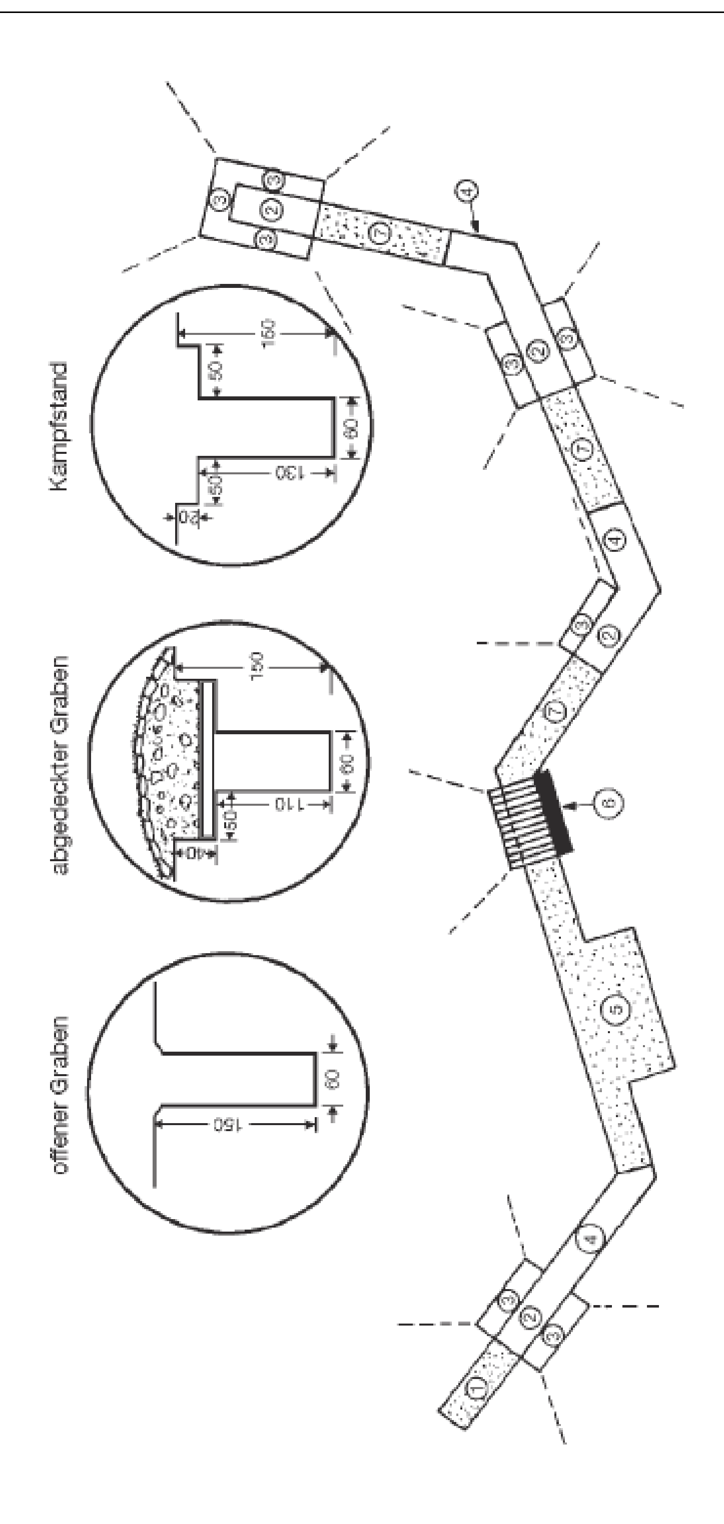


Bild 42 - Kampfgraben mit kleinem Unterstand
Anhalt Beispiel für eine Gruppe (Abmessungen in cm)

Legende:

1 Unterschlupf 2 Kampfstand 3 Ellenbogenauflagen 4 offener Graben
5 kleiner Unterstand 6 überdeckter Kampfstand 7abgedeckter Graben

 Wirkungsbereich

a. Ein **Unterschlupf** gewährt einem oder zwei Soldaten bzw. Soldatinnen Deckung. Er ergänzt den Kampfstand oder Teile eines Kampfgrabens.

b. Der **Unterstand** ist eine **stark** abgedeckte, mit Holz oder anderem Material ausgebaute, meist unterirdische Anlage oder – in Gebäuden – ein verstärkter Keller. Er bietet erhöhten Schutz gegen die Wirkung feindlicher Waffen. Er wird als Feldunterkunft oder als Gefechtsstand benutzt.

c. Der **Verbindungsgraben** ist offen oder abgedeckt; er verbindet Kampfstände, Kampfgräben, Unterstände und Deckungsgruben miteinander.

d. Die **Deckungsgrube** ist eine Ausschachtung zum Schutz von Material und Einrichtungen (z. B. Fernsprechvermittlung). Ihre Abmessung richtet sich nach dem Verwendungszweck. Bei Kraftfahrzeugen müssen mindestens Motor und Reifen geschützt sein.

2165. Die Stärke der Abdeckung soll einschließlich Trägermaterial auf Unterschlupfen und Gräben mindesten 80 cm, auf Unterständen mindesten 100 cm betragen.

2166. Die Soldaten bzw. Soldatinnen müssen dafür sorgen, dass Wasser von den Feldbefestigungen abfließen kann. Regen- und Schmelzwasser fängt er durch kleine Dämme oder Rinnen auf und leitet es ab. Wasser innerhalb von Feldbefestigungen wird in kleinen Schächten oder Gruben unter Rosten gesammelt, wo es sich herausschöpfen lässt oder versickern kann.

Bei zu hohem Grundwasserstand, langanhaltendem Regen- und Tauwetter ist es zweckmäßig, die Kampfstände auf die Erdoberfläche aufzusetzen bzw. die Gräben mit Gefälle anzulegen.

2.9 Leben im Felde

2.9.1 Erhalten der Gesundheit und der körperlichen Leistungsfähigkeit (Feldhygiene)

2167. Alle Soldaten bzw. Soldatinnen müssen im Felde auch unter schwierigen Verhältnissen leistungsfähig und einsatzbereit bleiben. Dazu müssen sie die **Grundregeln der Hygiene** beachten:

Regelmäßige Körperpflege hilft Krankheiten vorbeugen.

Durch Waschen, Duschen oder Baden muss der gesamte Körper, besonders der Intimbereich, gereinigt werden. Dies dient der Vorbeugung von Hautkrankheiten und der Bekämpfung von Ungeziefer. Nach Möglichkeit ist Seife zu verwenden.

2168. Tägliches Waschen des ganzen Körpers mit kaltem Wasser und gründliches Trockenreiben beugt Erkältungskrankheiten vor.

Mund und Zähne sind täglich zu pflegen. Fehlen Zahnputzmittel, ist nach jeder Mahlzeit der Mund mit Trinkwasser (Nr. 935 und 945) zu spülen; Speisereste in den Zahnzwischenräumen sind zu entfernen.

Der Soldat rasiert sich grundsätzlich jeden Tag. Bartträger müssen ihren Bart pflegen und darauf achten, dass der einwandfreie Sitz der ABC-Schutzmaske gewährleistet bleibt.

Die Füße werden kalt gewaschen; lange Fußbäder sind schädlich, weil dadurch die Haut aufweicht. Nach jedem Fußbad sind die Füße besonders zwischen den Zehen sorgfältig abzutrocknen und, wenn notwendig, mit Fußcreme oder -puder zu pflegen. Die Fußnägel werden regelmäßig geschnitten und kurz gehalten.

2169. Die **Strümpfe** sind möglichst täglich zu wechseln und zu waschen, Löcher sind zu stopfen. So beugt man der Blasenbildung und dem Wundlaufen vor.

Nasse oder feuchte Strümpfe müssen so bald wie möglich gewechselt werden.

Vor dem Schlafen zieht man, wenn es die Lage erlaubt, die Stiefel und Strümpfe aus, damit sie auslüften können.

Die **Bekleidung** muss dem Wetter angepasst sein. Feuchte Kleidung soll nicht am Körper trocknen. Verschwitzte Unterwäsche ist zu wechseln; kann sie nicht gewaschen werden, ist sie häufig zu lüften und in die Sonne zu legen.

Der Poncho und die Zeltbahn schützen nicht nur gegen Regen, sondern auch gegen Wind und Kälte.

In verschwitztem Zustand ist beim Rasten und Ruhen, besonders im Freien, **Zugluft** zu meiden.

2170. **Bewegungsmangel bei Kälte und Frost** fördert Unterkühlung und Erfrierungen; still Sitzenden und ungeschützt Liegenden kann der Tod durch Erfrieren drohen.

2171. Das Auftreten von **Ungeziefer** ist unverzüglich zu melden.

Ungeziefer am Körper und in der Bekleidung ist nach Möglichkeit sofort zu bekämpfen. Stehen chemische Mittel nicht zur Verfügung müssen kochfeste Wäschestücke 15 Minuten gekocht oder die Bekleidung mehrmals täglich sorgfältig abgesucht und von Ungeziefer befreit werden. Besonders Nähte und Taschen sind gründlich auszuschaben und auszubürsten.

S

2172. Vor dem Verzehr der **Verpflegung** prüfen Soldaten und Soldatinnen das Aussehen, den Geruch und den Geschmack der Lebensmittel; Veränderungen können Hinweise auf Unbrauchbarkeit oder gesundheitsschädliche Wirkung geben (Magen- und Darmerkrankungen).

Am Boden gelagerte Verpflegungsmittel ziehen Schnecken, Käfer, Ameisen, Mäuse und Ratten an. Verpflegung wird abgedeckt, eingewickelt, an schattigen Stellen aufgehangen oder verpackt in wasserdichten Tüten oder Beuteln eingegraben.

Der Körper verträgt eher Hunger als Durst; deshalb ist vordringlich für einen ausreichenden **Getränkevorrat** zu sorgen. Die Feldflasche ist zu jedem Einsatz gefüllt mitzuführen; sie ist bei jeder Gelegenheit nachzufüllen.

Bei Hitze sind kalte Getränke vorsichtig in kleinen Schlucken zu trinken. Richtig ist es, zuerst den Mund auszuspülen. Übermäßig gesüßte Getränke sind zu vermeiden, da sie den Durst vergrößern.

Die Zugabe von Kochsalz (1 bis 2 Messerspitzen auf einen Feldflaschenbecher) gleicht nach starkem Schwitzen den Salzverlust aus.

Ein Kieselstein, Kirschkern oder ähnliches im Mund regt den Speichelfluss an und beugt Trockenheit in Mund und Rachen vor.

Nahrungsmittel und Essgeschirr dürfen nur mit Trinkwasser oder abgekochtem Wasser gesäubert werden.

2.9.2 Pflege der Ausstattung

2.9.2.1 Waffen und Ausrüstung

2173. Alle Soldaten bzw. Soldatinnen sind dafür verantwortlich, dass ihre **Ausstattung feldbrauchbar und einsatzfähig** bleibt. Sie nutzen jede Gelegenheit, die Ausrüstung zu pflegen oder instand zu setzen.

Insbesondere sind Waffen, Gerät und Munition vor jedem Einsatz und in jeder Gefechtspause zu überprüfen und Mängel unverzüglich zu beheben oder zu melden. Dabei sind auch Vollzähligkeit und Brauchbarkeit des Reinigungsgeräts zu prüfen. An den Waffen sind bewegliche Teile zu ölen. Tritt Bequemlichkeit oder Übermüdung auf, müssen Führer bzw. Führerinnen die Pflege der Ausstattung erzwingen.

Die **Technische Durchsicht** von Waffen und Gerät richtet sich nach den entsprechenden Regelungen.

2174. Die Waffen sind vor Störungen durch Verschmutzung, z. B. Staub, Sand und Laub zu schützen. Soweit es Lage und Auftrag erlauben, sind sie

- in ihren Bezügen, Behältern oder Taschen zu belassen und mit den Mündungskappen zu versehen; der Staubschutzdeckel des MG ist zu schließen;
- bei sandigem Untergrund auf einer Unterlage abzustellen (z. B. Zeltbahn) und abzudecken;
- an den Verschlussteilen mit Tüchern und Lappen zu umwickeln.

Bei Sand und starker Staubentwicklung ist die Gängigkeit der gleitenden Teile regelmäßig zu überprüfen; oft wird es dann zweckmäßig sein, die Waffen zu entölen, damit sich Staub, Sand und Schmutz nicht festsetzen.

2175. **Nässe, Kälte und Schnee** verlangen besondere Pflege und sachkundige Behandlung von **Waffen und Gerät**. Deshalb sind folgende **Grundregeln** zu beachten:

- Waffen, optische-, Fernmelde- und Nachtsehgeräte entweder im Freien gegen Nässe geschützt –lassen oder in trockenen, ungeheizten Räumen lagern oder abstellen.
- Batterien für Fernmelde- und Nachtsehgeräte, solange es die Lage erlaubt, vor Kälte schützen oder, wenn möglich, vor dem Einsatz aufwärmen.
- gleitende Waffenteile und Rohre dünn einölen; nach jedem Schießen die Rohre mehrfach mit der Reinigungsbürste durchziehen und einölen.
- Bei Kälte unter –10° die gleitenden Teile, Patronengurte und Magazine entölen.
- Gleitende Teile erst ölen, wenn die Waffe warmgeschossen ist, in längeren Feuerpausen wieder entölen.
- Vor dem Laden die Gängigkeit gleitender Teile mit einigen Ladegriffen prüfen.
- Rohrinneres durch Mündungskappen oder behelfsmäßig gegen Eis, Schnee und Wasser schützen (Gefahr von Rohraufbauchungen und -sprengungen). Rohre vor dem Schießen überprüfen und ggf. reinigen.
- Festgefrorene Teile einer Waffe und Vereisung im Rohr mit angewärmtem Korrosionsschutzöl auftauen.
- Erhitzte Teile einer Waffe nicht mit Schnee in Berührung bringen; heißgeschossene Rohre (z. B. Maschinengewehr) verziehen sich sonst. An der Luft abkühlen lassen.
- Waffen, Gerät und Munition niemals unmittelbar auf Schnee legen, sondern immer auf trockene Unterlagen. Waffen, Gerät und Munition gegen Nässe abdecken.
- Patronenkästen für Maschinengewehre, Munitionsbehälter für Panzerfaustpatronen, Magazintaschen sowie Werkzeugtaschen und –kästen so lange wie möglich geschlossen halten.
- Bei großer Kälte die Metallteile von Waffen nur mit Handschuhen anfassen.

2176. Munition, Magazine, Patronenkästen und Patronengurte sind zu überprüfen, bevor sie benutzt werden; besonders geachtet wird auf

- verrostete, verschmutzte oder stark oxydierte Munition,
- Munition mit verbeulten Patronenhülsen oder losen Geschossen,
- verformte Magazine und verbeulte, schlecht schließende Patronenkästen,
- beschädigte und stark verschmutzte Patronengurte.

Beschädigte Munition und Ausrüstung können nicht verwendet werden; sie ist zurückzugeben. Verschmutzte Munition wird gereinigt.

Beim Nachladen der Magazine oder der Gurte achtet man auf den richtigen Sitz der Patronen; Spannung und Gängigkeit der Magazinfedern und die richtige Lage der Patronengurte im Patronenkasten sind zu prüfen. Magazinfedern und das Innere der Gurttaschen sind leicht einzuölen.

2177. **Munition**, die unverpackt an Waffen und in Kampfständen bereitgehalten wird, ist zu **schützen** vor

- Beschuss durch Ablegen in Deckungsgruben und Munitionsnischen des Kampfstandes,
- Feuchtigkeit und Verschmutzung durch unter- und darübergelegte Lattenroste, Abdeckplanen oder Dachpappe,
- starken Temperaturschwankungen durch darübergelegte Planen oder Zweige.

2.9.2.2 Bekleidung

2178. Bei der Pflege seiner **Bekleidung** ist zu beachten:

- **Oberbekleidung** in trockenem Zustand klopfen und bürsten, bei starker Verschmutzung mit klarem Wasser behandeln.
- **Leibwäsche** einweichen und, wenn möglich, kochen, bei Gebrauch von Schmierseife hinterher gründlich spülen.
- **Wollsachen** in kaltem oder lauwarmem Wasser (möglichst in Seifenlauge) durchdrücken. Mehrmals spülen und ausdrücken, nicht wringen.
- **Schuhzeug** trocknen lassen, bürsten und mit Schuhpflegemittel behandeln; stark verschmutzte Schuhe sind nur dann abzuwaschen, wenn sie rechtzeitig vor erneutem Gebrauch getrocknet werden können; schadhafte Schnürbänder ersetzen;
- fehlende und lose **Knöpfe** an- bzw. festnähen, Risse in der Bekleidung zunähen.

2179. **Oberbekleidung und Wäsche** sind möglichst an der frischen Luft zu trocknen, den Pullover zieht man in Form und legt ihn aus, z. B. über Gras oder Gebüsch. Beim Trocknen an offenem Feuer werden Oberbekleidung und Wäsche vor Funkenflug geschützt.

Wollsachen dürfen nicht unmittelbar der Hitze ausgesetzt werden.

Nasse Schuhe stopft man zum Trocknen mit Papier, Heu, Stroh oder trockenem Gras aus und hängt sie luftig auf. Keinesfalls dürfen sie an Öfen oder am offenen Feuer getrocknet werden.

2180. Der **Schlafsack** ist täglich mit der Innenseite nach außen zu lüften; die verschmutzte Außenseite ist feucht abzuwischen. Imprägnierte Stoffe, z. B. die **Zeltbahn**, pflegt man wie die Oberbekleidung.

Feldflasche, Kochgeschirr und Feldessbesteck sind nach jeder Benutzung mit Trinkwasser zu reinigen, notfalls mit Sand und Wasser zu scheuern.

Koppel, Koppeltragehilfe, Rückengepäck, Magazin- und **Spatentasche** sind trocken oder mit handwarmem Seifenwasser zu bürsten bzw. abzuwischen. Der **Klappspaten** ist abzuwaschen und nach dem Trocknen leicht einzuölen.

2.9.3 Feldunterkünfte

2181. Feldunterkünfte sind

- Feldbefestigungen,
- Zelte und Bauten aus Zweigen und Ästen und
- Gebäude, z. B. Heuschober oder Scheunen.

Sie sollen

- vor den Unbilden des Wetters schützen,
- Ruhemöglichkeiten geben,
- der feindlichen Erd- und Luftbeobachtung entzogen sein,
- nach Möglichkeit gegen Waffenwirkung des Feindes Deckung bieten und
- die Sicherung gegen Überraschung durch den Feind zulassen.

2182. Der **Platz** und die Art einer Feldunterkunft werden befohlen. Bebautes Gelände, vor allem aufgelockerte Gehöftegruppen und durchschnittenes, bewaldetes Gelände mit Gebüsch und Unterholz eignen sich besonders gut, weil sie gegen Sicht und schlechtes Wetter schützen.

Wie Feldunterkünfte hergerichtet werden, ist u.a. abhängig von

- Lage und dem Auftrag,
- Dauer des Aufenthaltes,
- Gelände und dem Wetter,
- Material, das zur Verfügung steht,
- verfügbarer Zeit zum Ausbau.

2183. Lassen Auftrag und Lage es nicht zu, Feldbefestigungen anzulegen, müssen **Bauten aus Zeltbahnen oder aus Zweigen und Ästen** als Wetterschutz ausreichen. Man muss in ihrer Nähe Deckungen ausnutzen oder bauen. Oft muss ein Versteck genügen (siehe Nrn. 5003-5005)

2184. Für eine Feldunterkunft aus Zeltbahnen oder aus Zweigen und Ästen ist ein ebener oder flach geneigter Platz zu wählen. Der **Eingang** soll der Wetterseite abgewandt sein und sich mit der Zeltbahn oder einem Zweiggeflecht schließen lassen. Er ist nur so groß zu halten, dass man hineinkriechen kann. Ein Windfang davor ist vorteilhaft. Es wird ein **Sickergraben** unmittelbar entlang

der Außenwände gegraben, der hangabwärts in einem Sickerloch oder in einer Rinne enden soll. Die Erde darf nicht auf den unteren Rand der Außenwände geschüttet werden; den Spalt zwischen dem unteren Rand der Wände und dem Boden dichtet man mit Grassoden u. Ä. von innen ab (Bild 43).

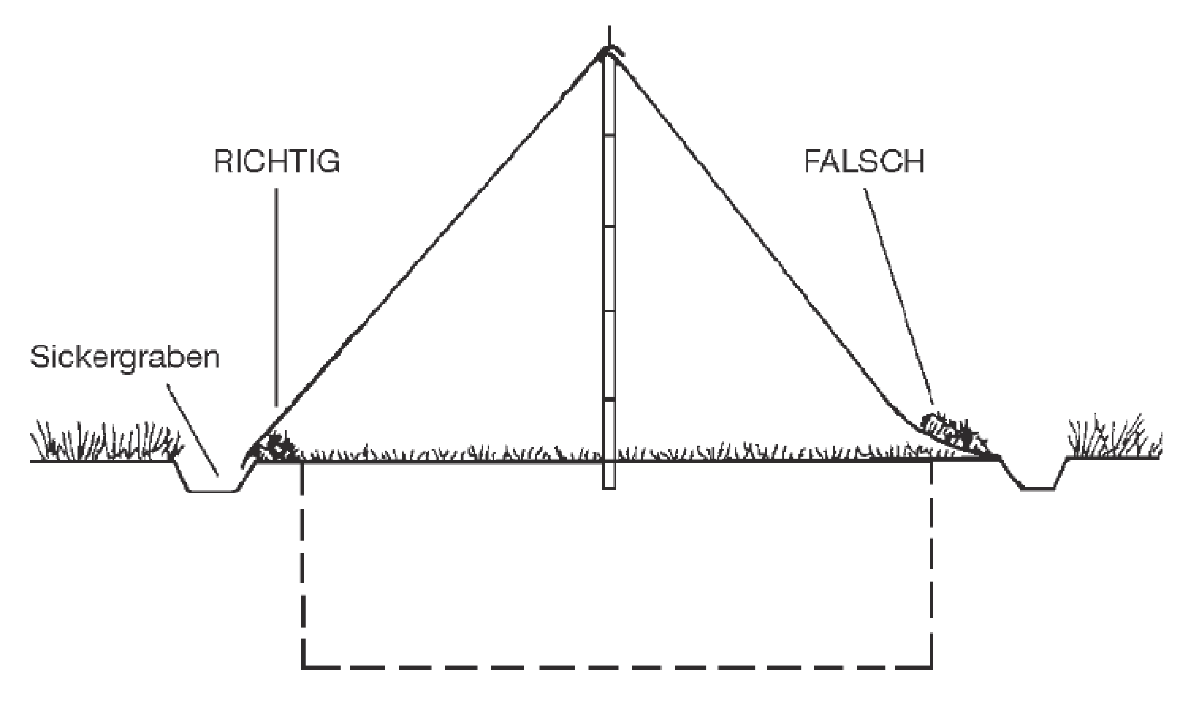


Bild 43 - Sickergraben und Erdanschüttung

2185.

a. Den **Innenraum** einer Feldunterkunft aus Zeltbahnen oder Zweigen gräbt man nach Möglichkeit aus, um Deckung vor feindlichem Feuer zu haben.

Der Raum wird damit zugleich höher und besser nutzbar und bietet mehr Schutz gegen Kälte und Wind (Bild 44).

Der Aushub kann an anderer Stelle unter Berücksichtigung von Tarnung, z. B. zum Stellungsbau verwendet werden.

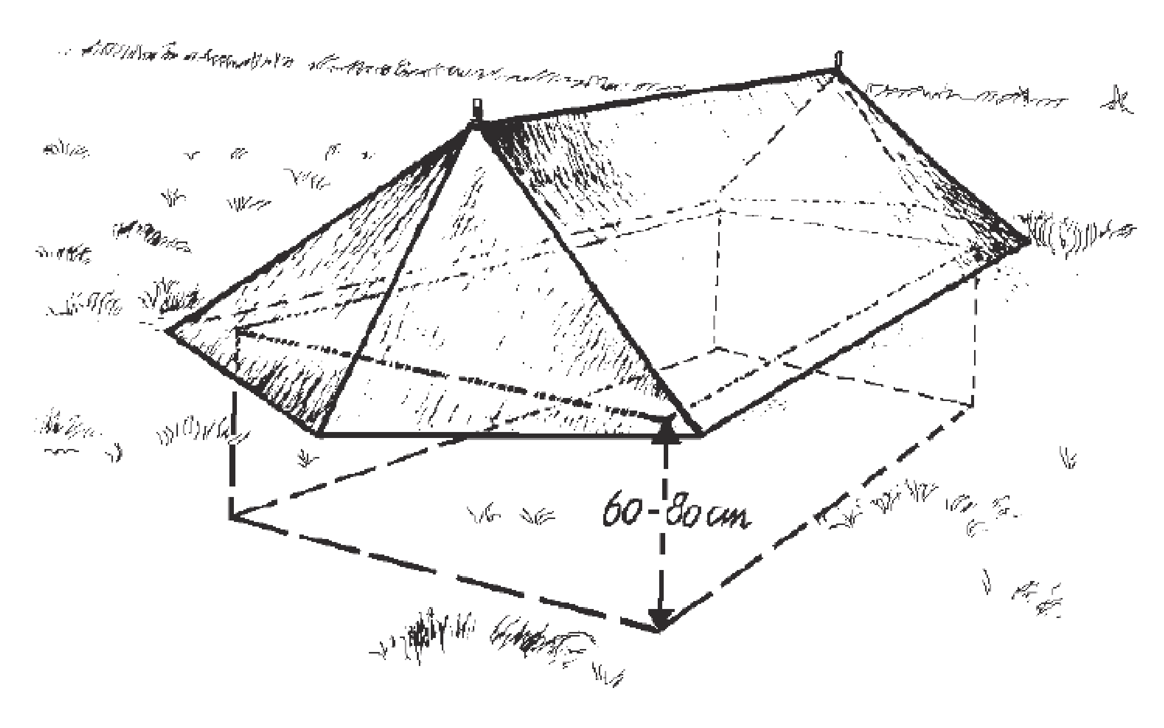


Bild 44 – Zeltgrube

b. Die **Lagerstätte** legt der Soldat bzw. die Soldatin mit einer 20 bis 30 cm hohen Schicht aus Stroh, Zweigen oder trockenem Laub zum Schutz gegen Bodenkälte und Bodenfeuchtigkeit aus. Der Aushub muss entsprechend tief sein. Die Zweige sind gitterförmig aufzuschichten.

2186. Am einfachsten und schnellsten ist ein **Zweimann-Zelt** zu bauen:

- Zwei Zeltbahnen auf dem Boden auslegen und zusammenknöpfen.
- Zeltstöcke zusammenstecken und in die Mittelösen der Knopfleiste einführen.
- Zelt aufrichten.
- Außenwände straff nach außen ziehen, Schlingen mit den Heringen am Boden befestigen.
- Zelt mit Zeltleinen vom Giebel her nach außen spannen.

Das Zelt muss straff gespannt sein und darf keine Falten werfen (Bild 45). Fehlen Zeltstöcke, kann man das Zelt mit den Zeltleinen an Bäumen oder Ästen befestigen (Bild 46).

Bild 45 - Zweimann-Zelt (ungetarnt)

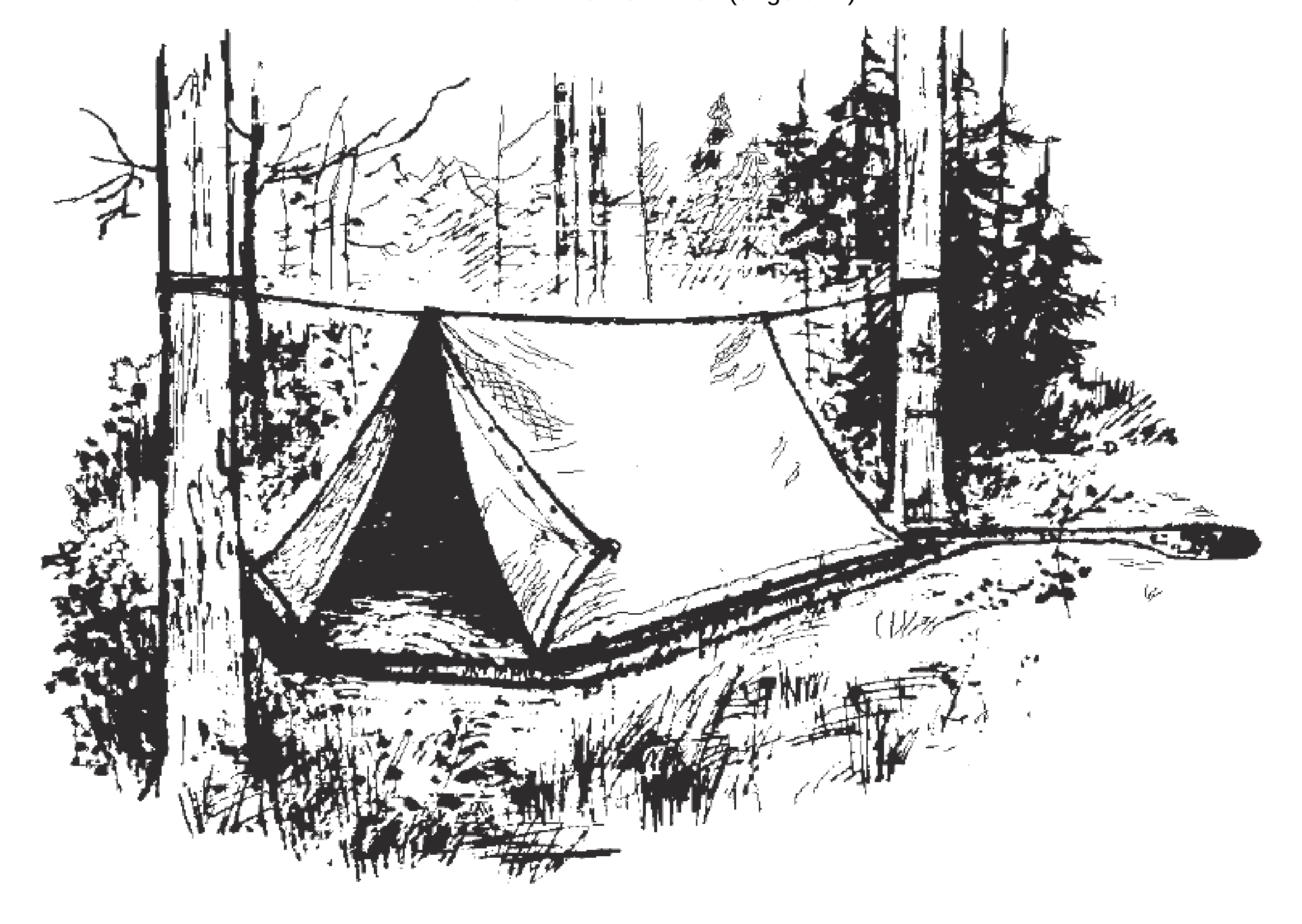


Bild 46 - Zweimann-Zelt, mit Zeltleinen zwischen zwei Bäumen befestigt

2187. Aus sechs Zeltbahnen lässt sich ein **Sechsmann-Zelt** bauen (Bild 47):

- Vier Zeltbahnen im Viereck auf den Boden legen, innen und außen miteinander verknöpfen.
- Je vier Zeltstockteile zu je 4 Zeltstöcken zusammenstecken und mit deren Hilfe das Zeltunterteil an den vier Ecken aufrichten.
- Zeltleinen spannen und mit Heringen festmachen.
- Ein Zweimann-Zelt bauen, 2 x 7 Zeltstockteile zu Zeltstöcken zusammensetzen und aufstellen.
- Das Zweimann-Zelt als Dach auf das Unterteil setzen und zusammenknöpfen.
- Das Zeltdach spannen und mit jeweils 2 zusammengeknüpften Schnüren festmachen.

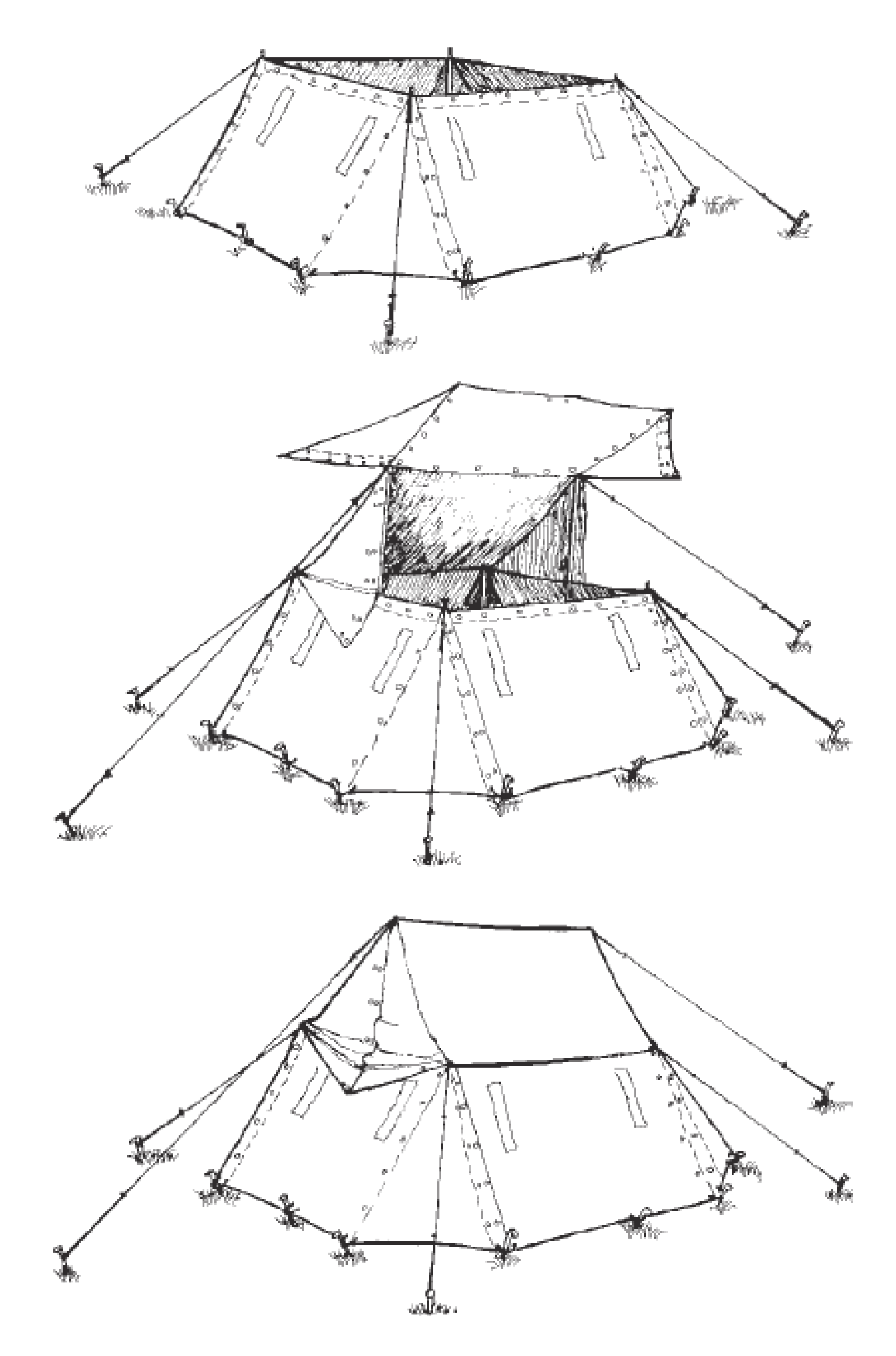


Bild 47 - Sechsmann-Zelt

Damit an den Auflagestellen des aufgesetzten Zweimannzeltes auf den 4 Zeltstöcken die Zeltbahn nicht durchscheuert oder reißt, ist es zweckmäßig, sie mit einer Unterlage (Lappen, Pappe) zu verstärken.

2188. Mit der kann Zeltbahn ein **Wind- und Regenschutz** in Form eines Schrägdachs (Bild 48) gebaut werden.

Auch mit dem Poncho lässt sich ein Wind- und Regenschutz herstellen; er ergibt eine größere Schutzfläche als die Zeltbahn.

An der offenen, windabgewandten Seite kann ein Wärmfeuer unterhalten werden.

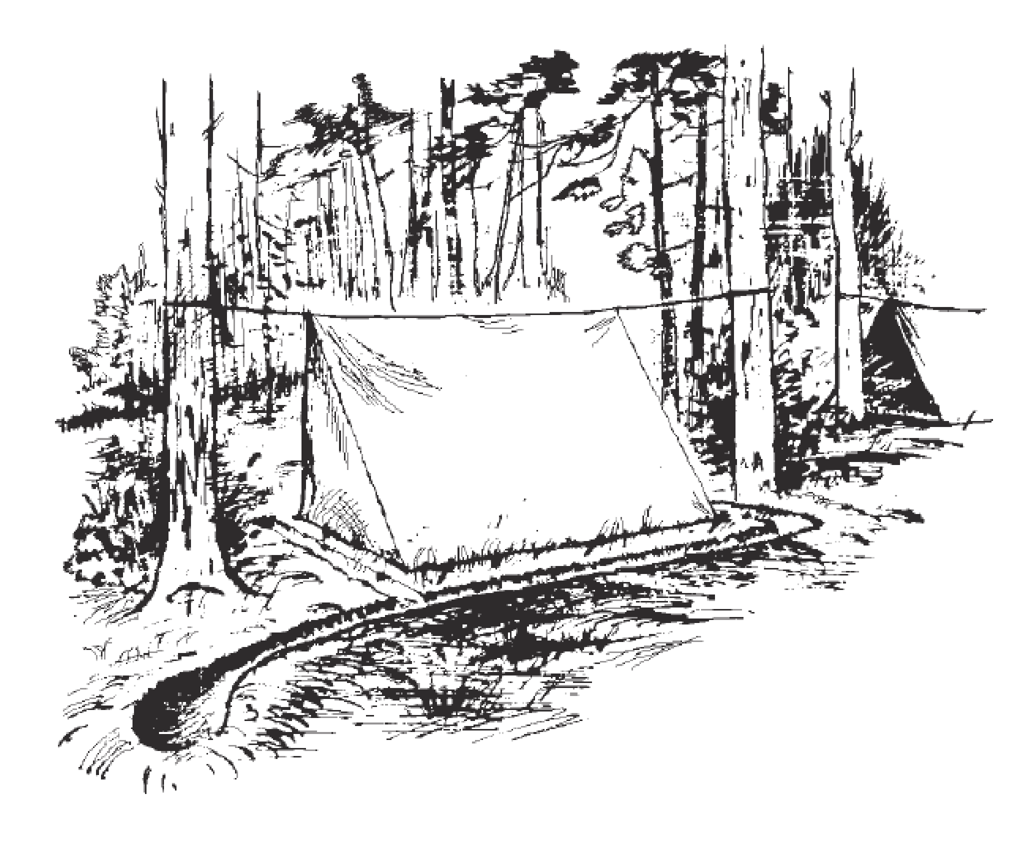


Bild 48 – Schrägdach

2189. Als Wind- und Regenschutz kann man aus Zweigen und Ästen ein an den Seiten abgedecktes Schrägdach bauen:

- Zwischen zwei Bäumen in Schulterhöhe eine Querstange befestigen.
- Zur Windseite hin (schräg nach unten) und für die Seiten Stangengerüste herstellen (Abstände der Längsstangen und Querstangen je etwa 50 cm).
- Stangengerüste mit den unteren Enden der Längsstangen in den Boden eingraben.
- In die Stangengerüste dichte Nadelholzzweige **von unten beginnend** so einflechten, dass die obere Lage die untere wie bei Schindeldächern überdeckt; Oberseite der Zweige nach außen, Spitzen zur Erde richten.
- Lücken im Geflecht mit Moos oder Grasbüscheln abdichten.

Das Schrägdach hält nur Regen ab, wenn das Geflecht mindestens 10 bis 15 cm dick ist.

Mit dem gleichen Verfahren kann eine **Zweighütte** gebaut (Bild 49) oder ein Schrägdach zu einer Zweighütte erweitert werden.

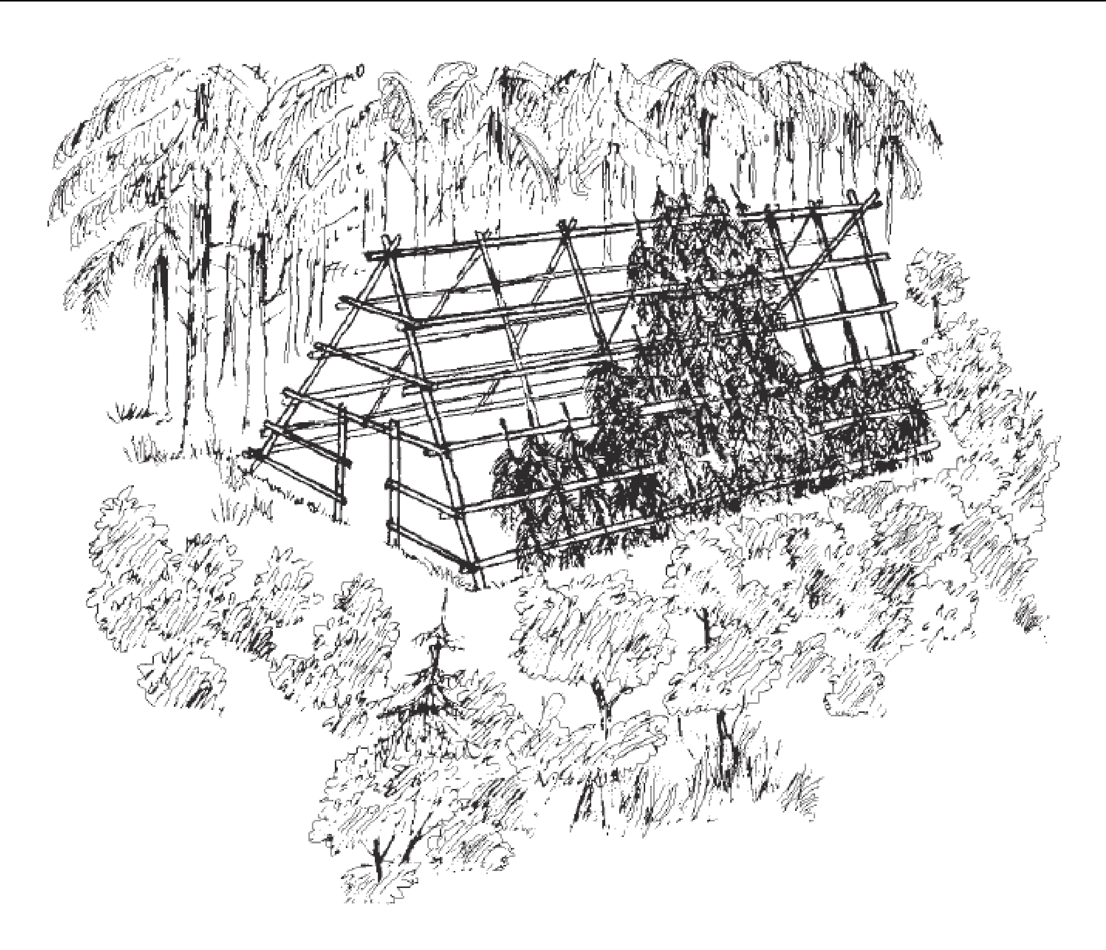


Bild 49 - Zweighütte aus Stangen und Zweigen

2190. **Feldunterkünfte, Rastplätze und Feldbefestigungen** sind sauber zu halten.

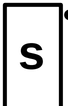
Die Notdurft wird auf einer Latrine[13] verrichtet.

Wird die Müllentsorgung nicht gesondert befohlen, ist der Abfall zu sammeln und mindestens 60 cm tief zu vergraben[14].

2.9.4 Anlegen von Feuern

2191. Alle Soldaten und Soldatinnen müssen in der Lage sein, ein **Feuer anzulegen und zu unterhalten**, damit sie sich wärmen, Verpflegung, besonders Getränke, zubereiten und ihre Bekleidung trocknen können. Dabei beachten sie:

- Feuer braucht Sauerstoff und damit Luftzufuhr.



- Feuerstellen im Innern von Feldunterkünften darf man nur bei ausreichender Be- und Entlüftung unterhalten. Bei ungenügender Lüftung entsteht farb- und geruchloses **Kohlenmonoxyd**, das beim Einatmen zu einer lebensgefährlichen **Vergiftung** führen kann[15].

[13] Vgl. Anlage 7.15, Bezugsdokument 17.

[14] Bei der Ausbildung und bei Übungen anfallender Abfall darf nicht vergraben werden. Er ist zu sammeln und nach den Bestimmungen der Anlage 7.15, Bezugsdokumente 52 und 53 zu beseitigen.

S

[15] Die Hilfeleistung bei Vergiftungen ist im Rahmen der Sanitätsausbildung aller Truppen auszubilden.

- Feuerschein und Rauch können den Aufenthaltsort verraten; es ist möglichst trockenes, harzfreies Brennmaterial zu verwenden.
- Feuer braucht einen Rauchabzug.
- Feuer ist vor scharfem Wind zu schützen (Funkenflug).
- Feuerstellen in Feldunterkünften sollen tiefer als die Schlafstätten liegen (Wärme steigt nach oben).
- Unterhalten mehrere Soldaten bzw. Soldatinnen gemeinsam ein Feuer, ist eine **Feuerwache** einzuteilen.

S

- Es ist **verboten, Esbit in geschlossenen Räumen und in Zelten abzubrennen**, weil dabei giftige Dämpfe entstehen, die ähnlich wie Kohlenmonoxyd wirken.

2192. Die **Feuerwache** hat dafür zu sorgen, dass

- das Feuer nur in der nötigen Größe brennt,
- Brände verhindert werden,
- Bekleidung und Ausrüstung nicht durch Hitze beschädigt werden,
- Wasser oder Erde zum Löschen bereitstehen und
- Frischluft bei Feuerstellen in Feldunterkünften zuströmen kann.

2193. Bei Tage sind Feuer möglichst unter hohen Bäumen mit dichter Krone anzulegen, damit sich der Rauch besser verteilt und von weitem weniger sichtbar ist. Bei Dunkelheit sind vorwiegend eingegrabene oder verdeckte Feuer zu unterhalten.

Windschutz und **Blenden** aus Zeltbahnen, Flechtschirmen oder Wällen aus Steinen oder Erde schützen gegen Sicht, gegen schnelles Herunterbrennen und Funkenflug bei starkem Wind.

2194. Als **Anzündmaterial** eignen sich u. a.

- harzige, aufgeschnittene Späne,
- Nadelholzreisig,
- Baumrinde, vornehmlich Birkenrinde,
- dürre Baumflechten, Zapfen,
- gespaltenes Fichtenholz,
- aufgeriebene Torfstücke,
- Stroh, Schilf, verdorrte Gras- und Farnbüschel,
- Papier, in kleine Stücke zerrissene Pappe,

- Wachsumhüllungen, z. B. von Munitionsverpackungsmaterial,
- Esbitstücke.

S

Muss man bei Feuchtigkeit **Benzin oder Öl** verwenden, ist das Anzündmaterial vor dem Entzünden damit zu tränken.

Niemals Benzin oder Öl in Feuer oder Glut schütten!

2195. **Trockenes Holz** lässt sich leicht anzünden, brennt gut und entwickelt wenig Rauch.

Soldaten und Soldatinnen müssen wissen:

- Buchen- und Eichenholz erzeugt starke, langanhaltende Glut und eignet sich besonders für Kochfeuer.
- Birkenholz brennt raucharm und schnell, liefert wenig Glut, brennt aber auch in feuchtem und frischem Zustand an.
- Nadelholz brennt gut an, rußt jedoch stark.
- Torf entwickelt starke Hitze.
- Abgestorbene Bäume liefern auch bei nasser Witterung trockenes Holz, manchmal jedoch erst, wenn man die durchfeuchtete Rinde oder die äußere Holzschicht entfernt hat.

2196. Je nach dem Zweck wird gewählt

- **Wärmfeuer**; sie sollen bei geringer Rauchentwicklung in die Breite strahlende Wärme abgeben; oder
- **Kochfeuer**; sie müssen ein Glutbecken haben oder nach oben auf einer begrenzten Fläche starke Hitze entwickeln.

2197. Folgende Arten von Feuerstellen sind anzulegen:

a. Grundfeuer (Bild 50):

- Anzündmaterial pyramidenförmig aufschichten.
- Dünne Äste oder Scheite um das Anzündmaterial herumstellen und Feuer anzünden.
- Nach dem Anbrennen dickeres Holz nachlegen.

Das Grundfeuer ist vor allem ein **Wärmfeuer**.

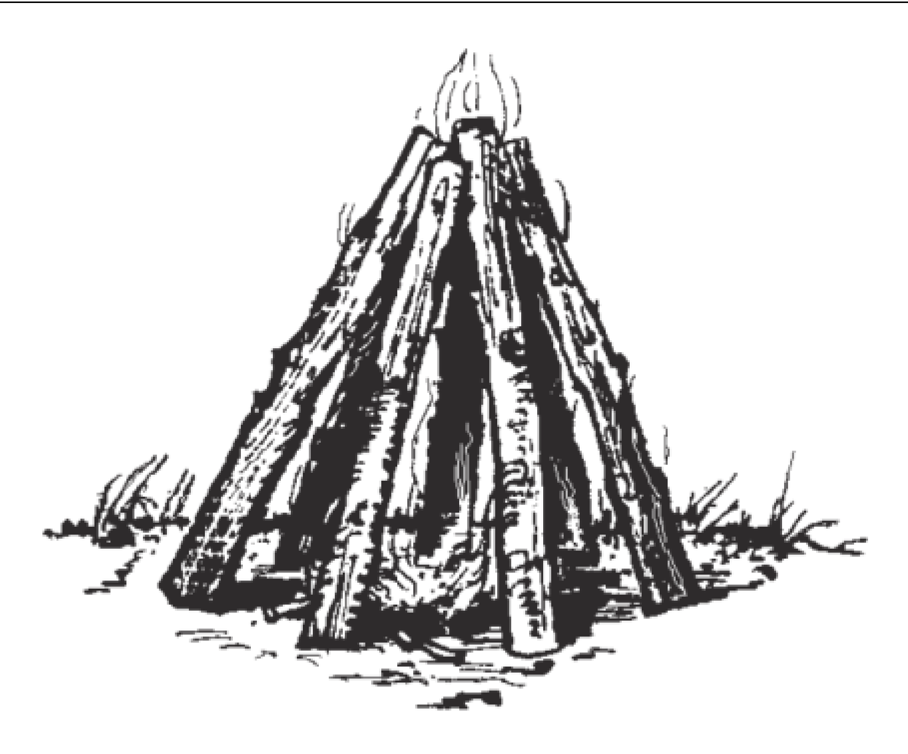


Bild 50 – Grundfeuer

b. Sternfeuer (Bild 51):

- Anzündmaterial in einer kleinen Vertiefung am Boden entfachen.
- Scheite oder Äste sternförmig darüber legen.
- Zum Nähren des Feuers Scheite zur Mitte hin nachschieben.

Das Sternfeuer eignet sich in erster Linie als **Kochfeuer**.



Bild 51 – Sternfeuer

c. Balkenfeuer (Bild 52):

- Zwei oder drei trockene Balken oder Stämme zwischen Pfosten mit etwa fauststarken Zwischenräumen übereinanderschichten; die Balken bzw. Stämme so bearbeiten, dass zu den Zwischenräumen hin Späne abstehen.
- Zwischenräume mit Holzspänen, Reisig oder Kleinholz ausfüllen.

Das Feuer brennt bei einer Balken- oder Stammstärke von etwa 25 cm und mit Windschutz bis zu 10 Stunden. Es schwelt und entwickelt bei kleiner Flamme und wenig Rauch viel Hitze, so dass es vor allem als **Wärmfeuer** geeignet ist.

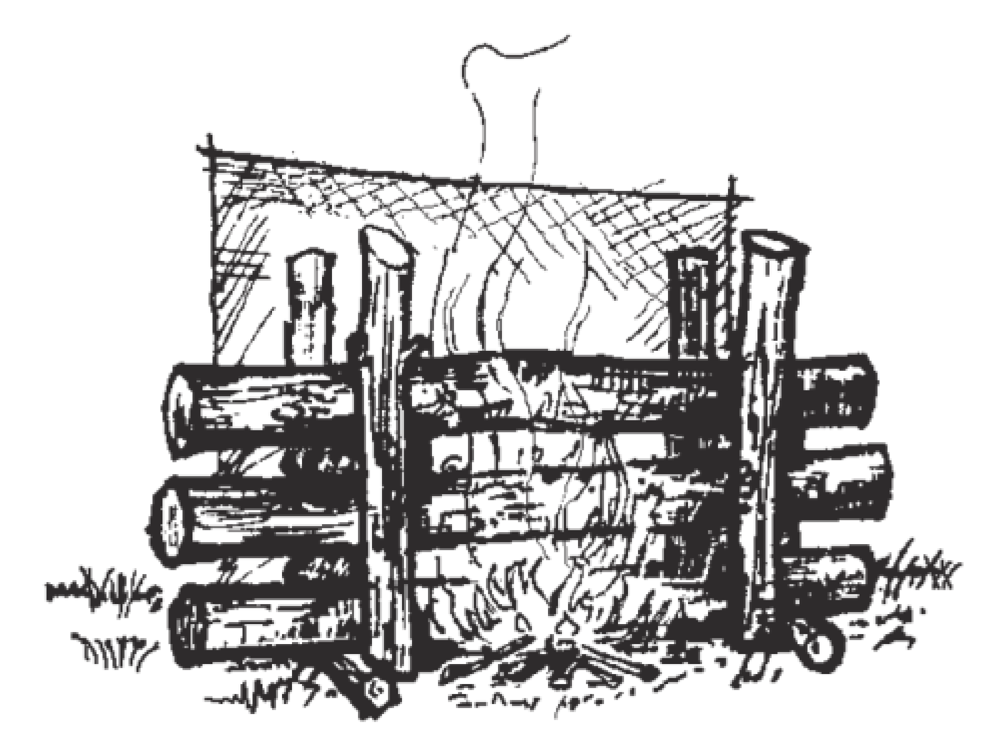


Bild 52 – Balkenfeuer

d. Jägerfeuer (Bild 53):

- Mindestens drei armdicke Rundhölzer oder Scheite quer auf zwei Rundhölzer (Scheite) legen.
- Unter der Kreuzstelle das Feuer mit Anzündmaterial anzünden.
- Die aufgelegten Rundhölzer (Scheite) allmählich nachschieben.

Das Jägerfeuer brennt langsam, es eignet sich als **Wärm-** und als **Kochfeuer**.

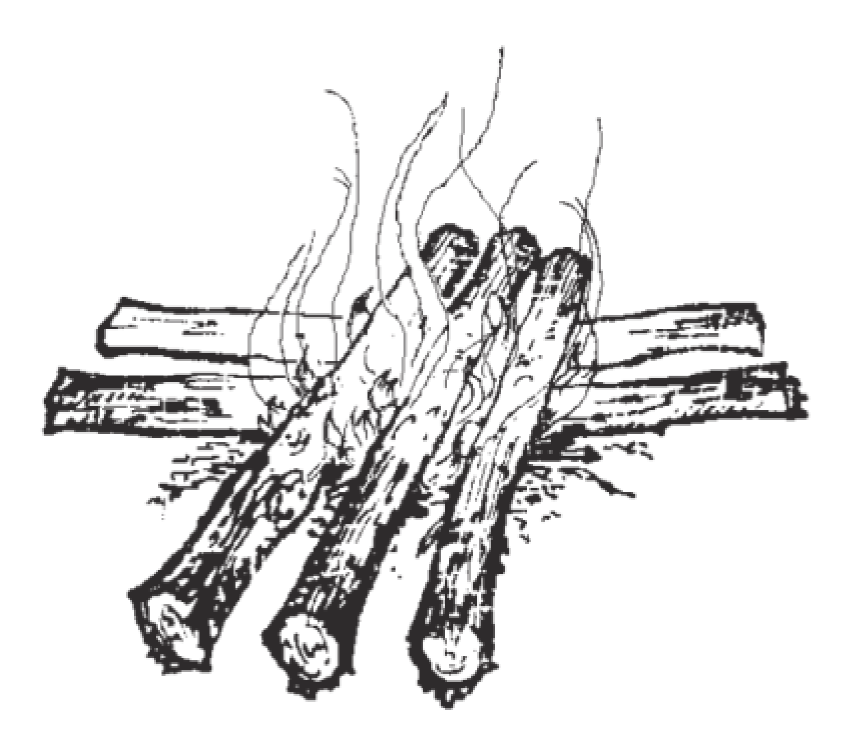


Bild 53 – Jägerfeuer

e. Gitterfeuer (Bild 54):

- Auf zwei stärkeren Rundhölzern oder Scheiten dünnere Hölzer oder Scheite gitterförmig aufschichten.
- Die Zwischenräume mit Anzündmaterial ausfüllen.

Die Brennstelle ist in der Mitte unter den aufgestapelten Hölzern. Das Feuer wird vorzugsweise als **Wärmfeuer** benutzt.

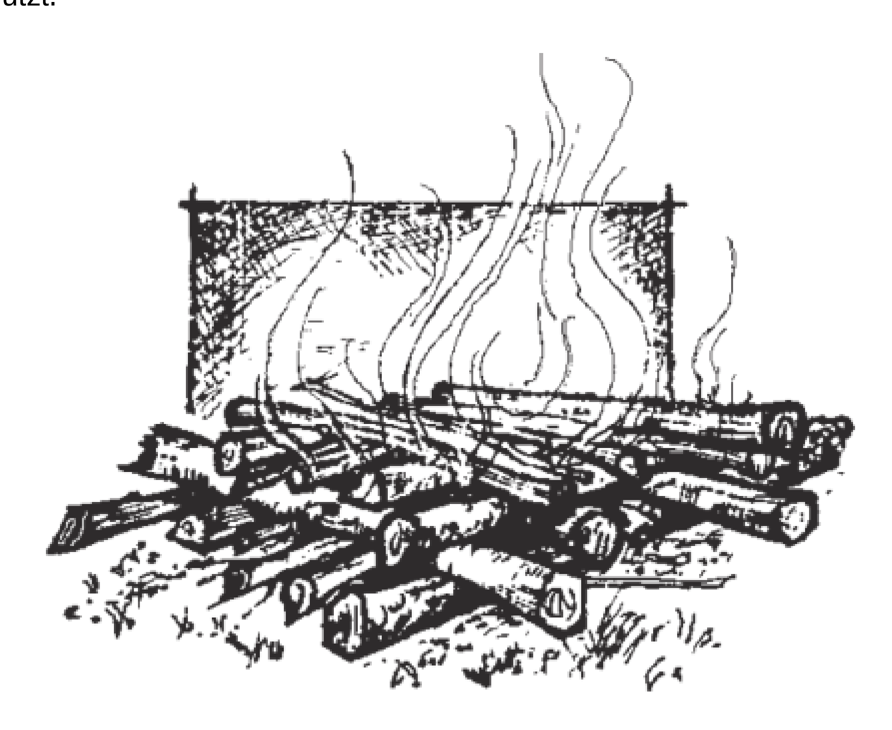


Bild 54 – Gitterfeuer

f. Grubenfeuer (Bild 55):

- In einer Grube von 40 bis 50 cm Tiefe und Durchmesser Holzscheite oder Rundhölzer dicht nebeneinander an der Grubenwand aufstellen.
- Das Brennmaterial mit Anzündmaterial in der Grubenmitte in Brand setzen.
- Zur Gewinnung eines Glutvorrats für mehrere Stunden die Grube nach Abbrennen des Holzes teilweise abdecken, z. B. mit einer Erdscholle.

Dieses Feuer eignet sich besonders gut als **Kochfeuer**.



Bild 55 – Grubenfeuer

g. Verdecktes Grubenfeuer (Bild 56):

- Über dem Feuer in der Grube Rinde oder mit feuchtem Moos abgedecktes Holz schräg aufstellen.
- Das über den Grubenrand ragende Stück einknicken.

Aus der Grube aufsteigender Rauch zieht darunter entlang und verteilt sich flach über dem Erdboden. Der Feuerschein ist abgedeckt.

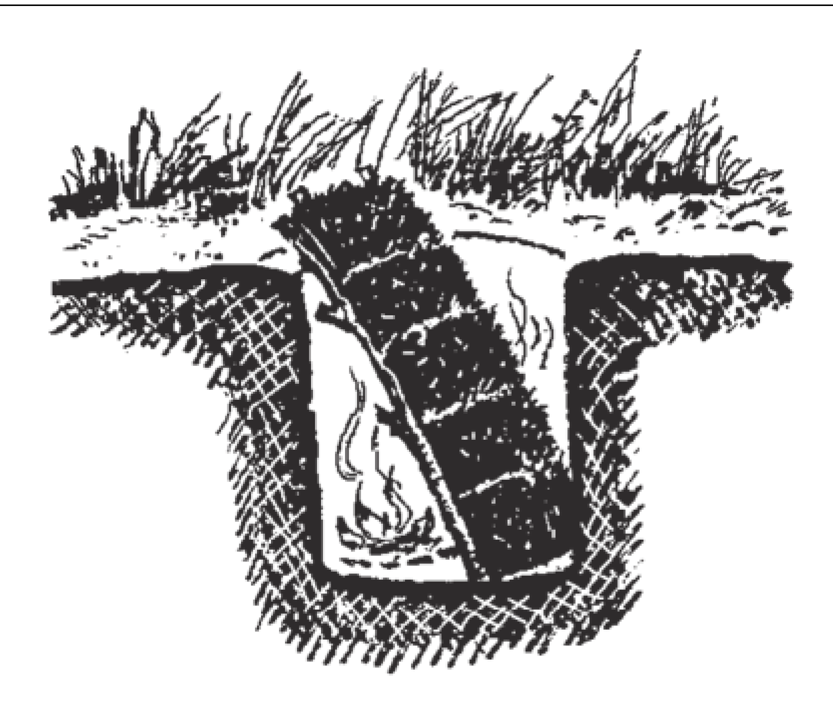


Bild 56 – verdecktes Grubenfeuer

h. Für Feldbefestigungen und Erdhöhlen eignet sich das **Höhlenfeuer** (Bild 57):

- Etwa 15 cm über der Sohle der Feldbefestigung oder Erdhöhle in die Wand eine Aushöhlung von etwa 50 cm Tiefe, Breite und Höhe als Feuerstelle graben.
- Die Aushöhlung mit einem Rauchabzugskanal von etwa 15 cm Durchmesser versehen und diesen im Bogen zur Erdoberfläche führen.
- Die Öffnung des Rauchabzugskanals tarnen.

Es ist zweckmäßig, nur trockenes Holz zu verwenden und das Feuer nur bei Dunkelheit brennen zu lassen.

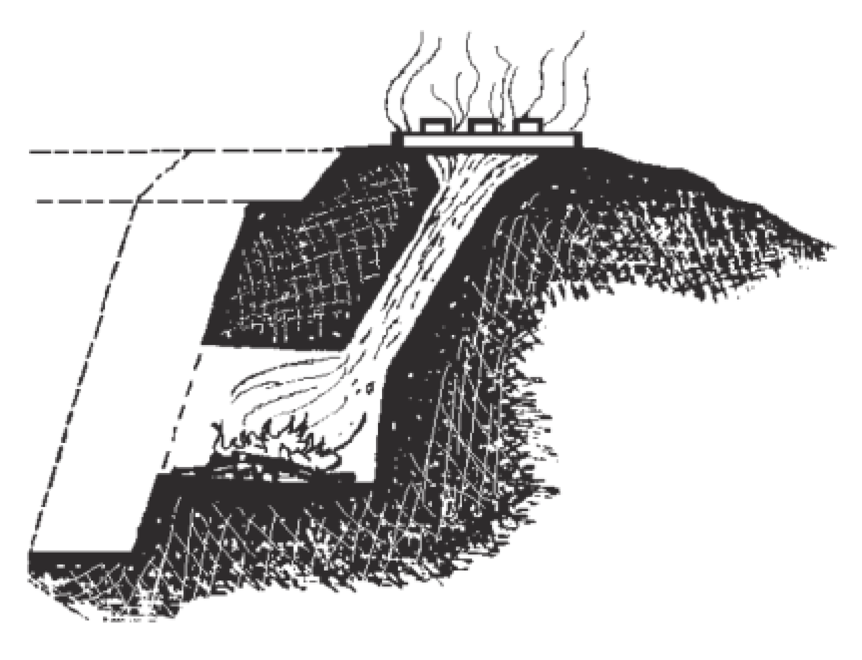


Bild 57 – Höhlenfeuer

2198. In Feldbefestigungen und Feldunterkünften kann man sich auch mit einfachen, selbstgebauten Vorrichtungen ausreichend aufwärmen:

- Es werden der untere Teil einer Konservendose oder eines Blecheimers durchlöchert, die **Gefäße mit Glut** gefüllt und entweder an einem Dreifuß aufgehangen oder über ein Loch bzw. einen Wall aus Steinen oder Erde gestellt.
- Auch Kerzen, in durchlöcherten Konservendosen aufgestellt, erzeugen Wärme.
- Einen durchlöcherten Blecheimer füllt man halbvoll mit kleinen Kieselsteinen; darüber schichtet man eine Lage Sand und tränkt die Füllung mit einem Benzin-Öl-Gemisch (1 Teil Benzin, 2 Teile Öl).

Nach dem Einsickern wird die Oberfläche der Füllung außerhalb des Aufenthaltsraums mit einem langen Span oder einem trockenen Zweig angezündet. Gelegentlich rührt man die Füllung mit einem Stock um.

S In **geschlossenen Räumen** ist bei diesem Verfahren für **ausreichende Lüftung** zu sorgen, da das Feuer rußt und Abgase entstehen. **Kein Benzin-Öl-Gemisch nachschütten!** Füllung restlos abbrennen lassen. Danach außerhalb des Raumes den Eimer neu füllen und anzünden.

2199. Zum **Zubereiten oder Aufwärmen von Speisen** an offenen Feuern kann eines der folgenden Verfahren angewendet werden:

a. Mit drei Stangen stellt man einen in der Höhe verstellbaren **Dreifuß** auf. Mit einem Draht wird das Kochgefäß so am Dreifuß befestigt, dass es dicht über dem Feuer hängt (Bild 58).

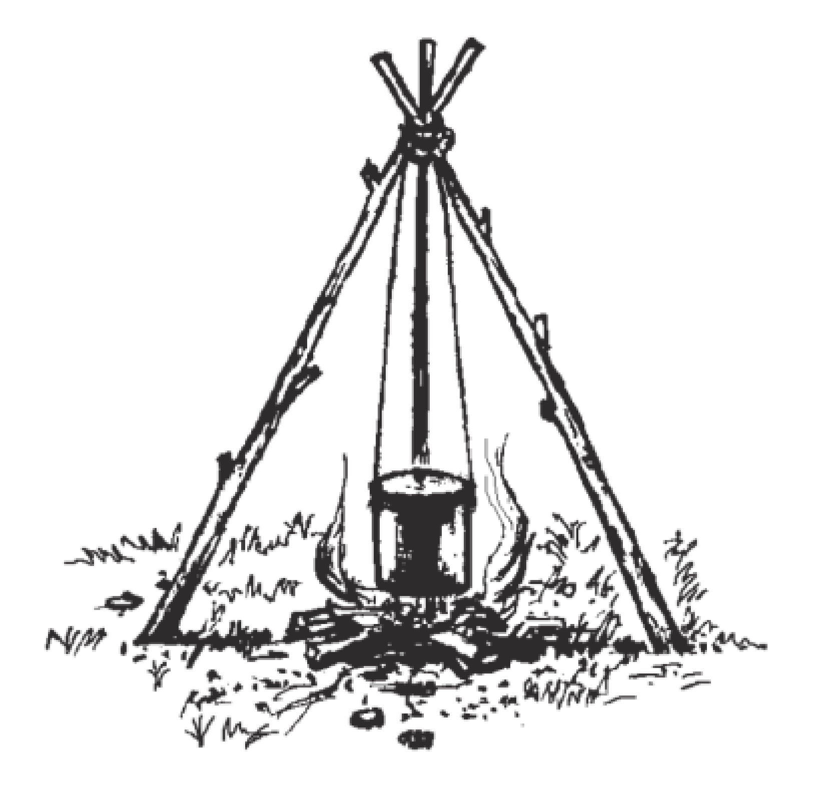


Bild 58 – Kochfeuer mit Dreifuß

b. Für ein **Kochfeuer mit Querstange** legt man die Stange über zwei in die Erde gerammte Astgabeln oder über zwei Gabeln aus gekreuzten Stangen. Fleischstücke oder Geflügel spießt man zum Braten auf die Querstange; die Kochgefäße werden an dei Querstange über das Feuer gehängt (Bilder 59 und 60).

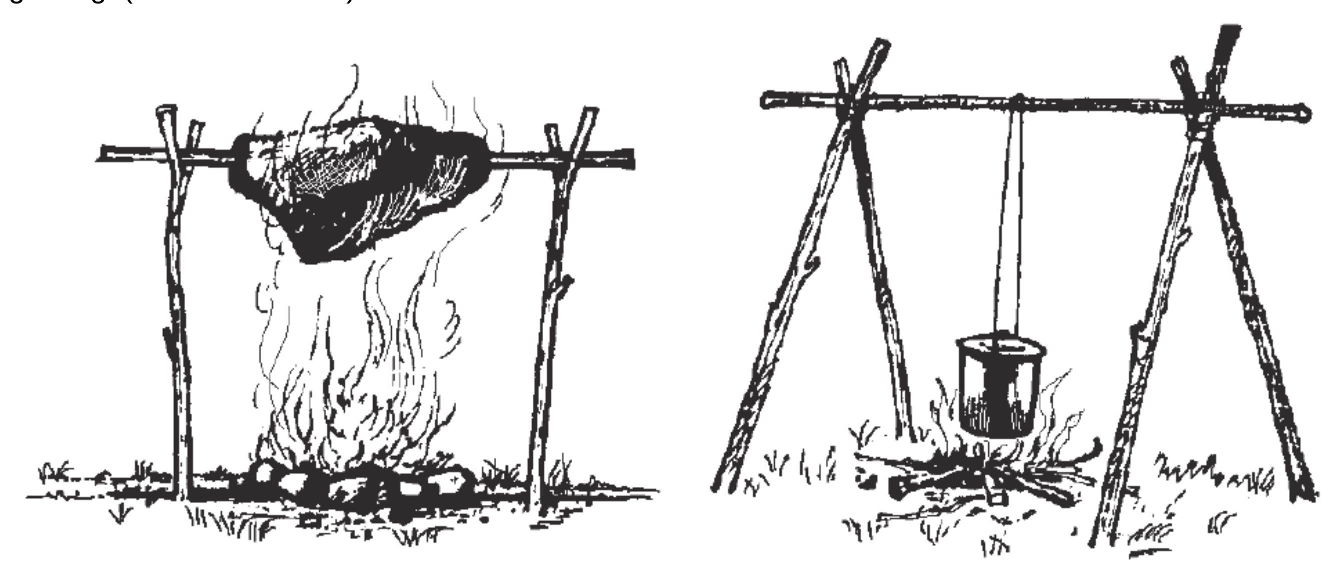


Bild 59 – Kochfeuer mit Querstange auf Astgabeln

Bild 60 - Kochfeuer mit Querstange auf gekreuzten Stangen

c. Eine **Kochstelle aus Steinen, Grassoden oder Erde** hat zwei einander gegenüberliegende Öffnungen für den Durchzug. Der obere Rand der Kochstelle muss eben sein, damit man das Kochgefäß aufstellen kann (Bild 61).

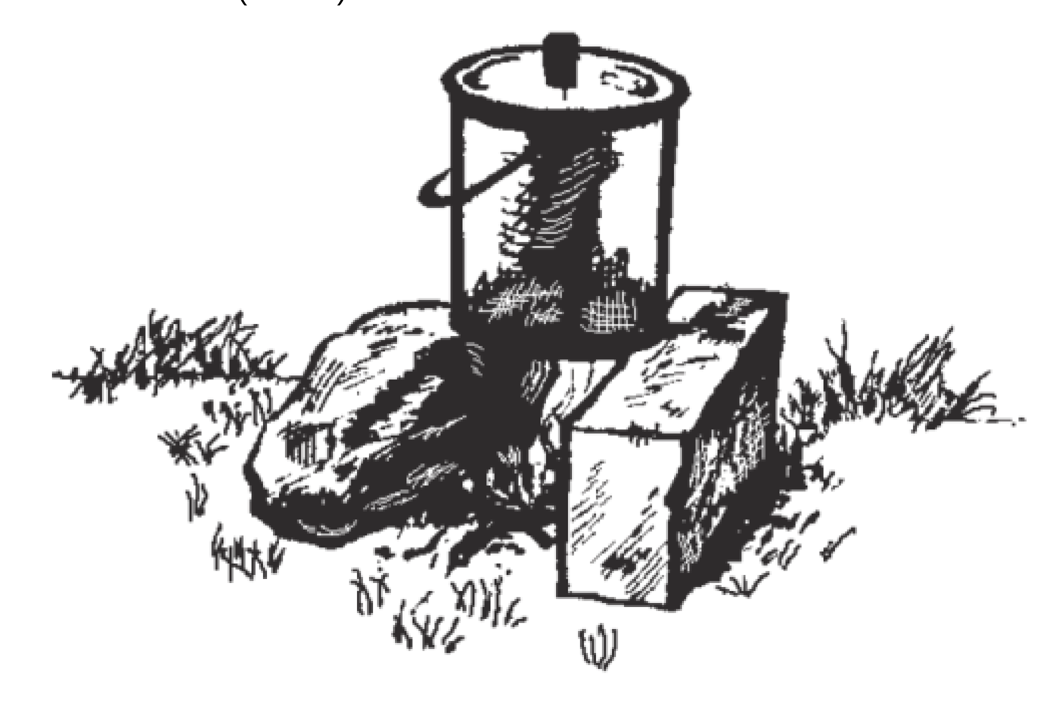


Bild 61 – Kochstelle aus Steinen

d. Bei einem **Grubenfeuer** stellt man das Kochgefäß in das Glutbecken, damit es von allen Seiten gleichmäßige Hitze erhält; dies ist vor allem bei großen Kochgefäßen zweckmäßig (Bild 62).

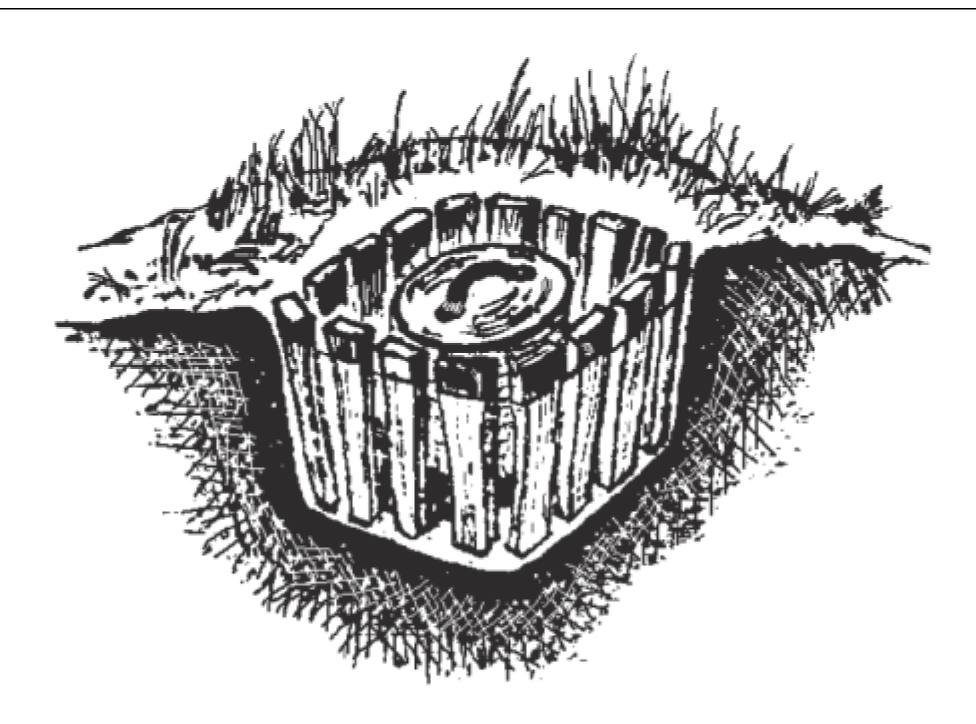


Bild 62 – Grubenfeuer

Dünnwandige Gefäße (Marmeladeneimer, Essgeschirre) **brennen bei längerer direkter Berührung mit der Glut durch**; sie sind daher für Grubenfeuer ungeeignet.

e. **Für ein Kochfeuer am Hang** gräbt man ein Stück Böschung so ab, dass eine waagerechte Fläche von mindestens 50 x 50 cm entsteht. In ihrer Mitte wird ein Feuerloch von 15 bis 20 cm Tiefe und Durchmesser und mit einem Zugang von vorn ausgehoben. In die senkrechte Rückwand gräbt man einen Rauchabzug und verbindet ihn mit dem Feuerloch (Bild 63). Die Kochgefäße hängt man an Stangen über das Feuer.

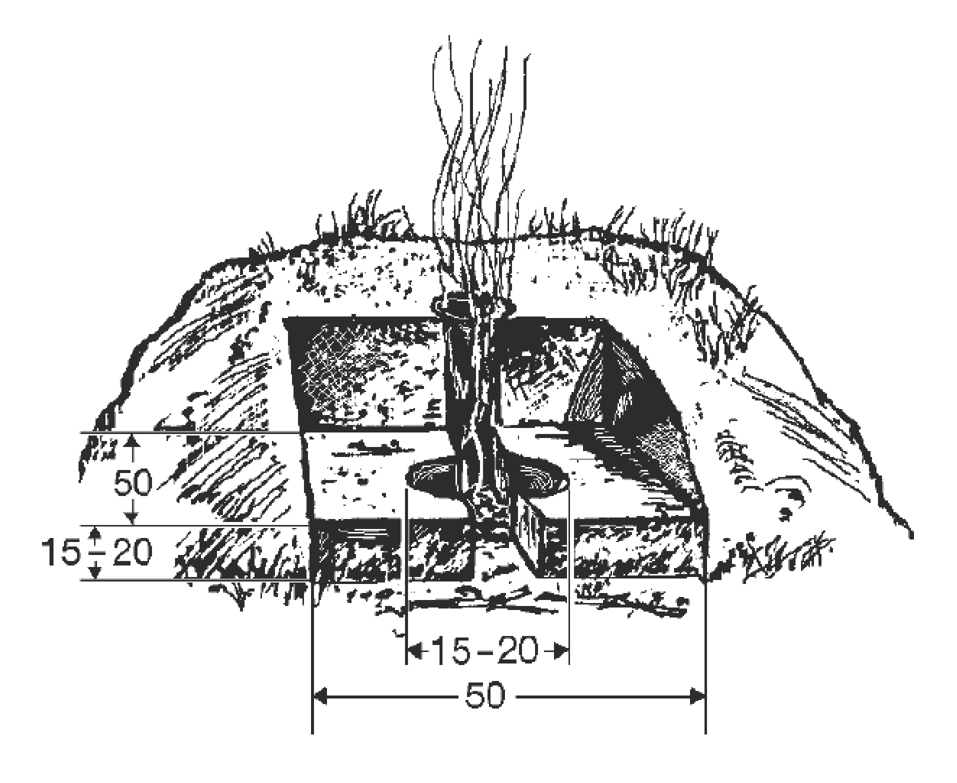


Bild 63 – Kochfeuer am Hang

2200. Bei allen Feuerarten sind die **Kochgefäße abzudecken**, damit sich die Kochzeit verkürzt und die Nahrung nicht nach Rauch schmeckt.

2.9.5 Wassererschließung und Wasseraufbereitung

2201. **Nach der Herkunft** des Wassers unterscheidet man:

(1) Grundwasser,

(2) Oberflächenwasser,

(3) Regenwasser,

(4) Kondenswasser, Tau,

(5) Schmelzwasser.

2202. **Grundwasser** tritt an Hängen, in engen Tälern, Schluchten oder Hohlwegen als Quellwasser hervor; nicht jede Quelle liefert aber Trinkwasser.

S

Brunnen enthalten im allgemeinen Grundwasser. Es ist gewöhnlich für den menschlichen Genuss geeignet, wenn der Brunnen unbeschädigt ist, das Wasser aus mehr als 4 m Tiefe gewonnen wird und in der Nähe keine Stallungen, Jauchegruben, Abwassereinrichtungen, Müllplätze o. Ä. liegen. Sicherheitshalber ist auch dieses Wasser aufzubereiten (Nr. 946).

Nach Grundwasser kann auch auf Talsohlen, in Flussauen oder in einem ausgetrockneten Bachbett gegraben werden. Auf einen hohen Grundwasserspiegel weist oft der Bewuchs hin, z. B. Schilf, Riedgras oder sattgrüne Wiesen.

S

2203. **Oberflächenwasser** (Wasser aus Bächen, Flüssen, Teichen, Seen) ist häufig verunreinigt. Es wird **nur im Notfall** zu Trinkwasser aufbereitet. Dabei ist darauf zu achten, dass das Wasser oberhalb der Einmündung von Abwasserkanälen, von Waschplätzen oder von Müllhalden gewonnen wird, möglichst auch oberhalb von Orten und Industrieanlagen.

Das Wasser ist mit einem sauberen Gefäß zu schöpfen, ohne dass der Grund dabei aufgerührt wird.

2204. **Regenwasser** fängt man möglichst in sauberen Gefäßen auf; wird es von unsauberen Auffangflächen entnommen (z. B. Zeltbahn, Dach), ist es nur als Trinkwasser geeignet, wenn es vorher aufbereitet wird.

2205. **Kondenswasser** kann man sammeln (Bild 64) und zu Trinkwasser aufbereiten.

Tau streift man mit den Fingern ab und benetzt damit Lippen und Zunge.

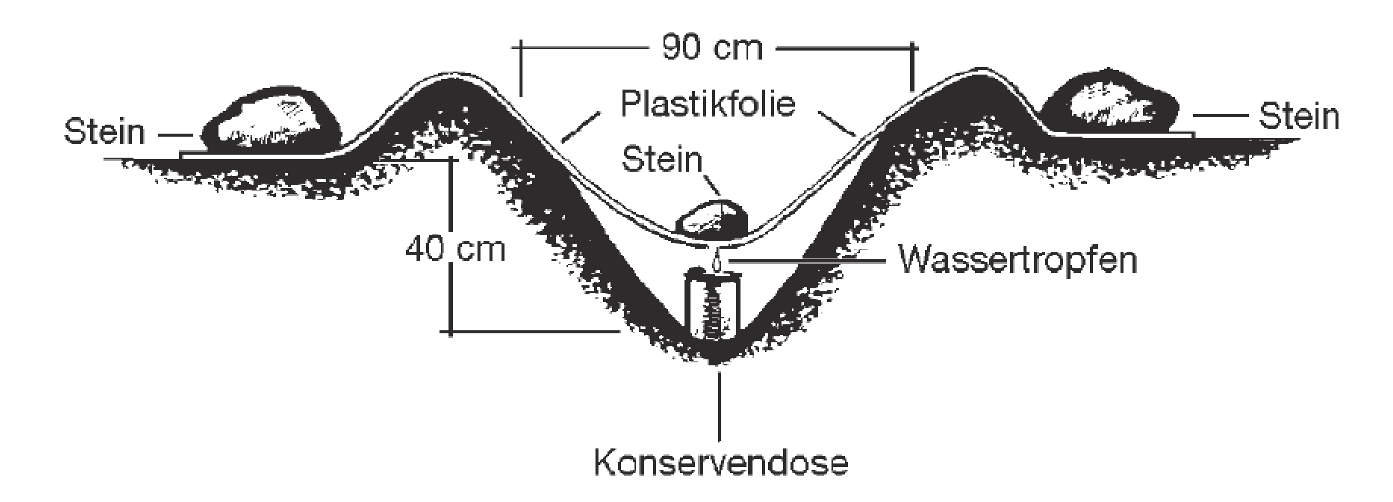


Bild 64 – Wassergewinnung aus Kondenswasser

2206. Durch Erwärmung von Schnee oder Eis gewonnenes **Schmelzwasser** lässt sich zu Trinkwasser aufbereiten. Schnee und Eis müssen sauber sein. Älteres Eis mit runden Kanten eignet sich besser als junges, graues und milchiges Eis.

2207. Die Feldflasche ist stets mit dem zugeführten Getränk oder mit Trinkwasser gefüllt zu halten.

Zum Trinken, zur Zubereitung von Nahrungsmitteln, zum Reinigen von Geschirr, Feldflaschen, Küchengerät sowie zur Zahnpflege und zum Rasieren **darf nur Trinkwasser** verwendet werden.

Zum Waschen **soll** ebenfalls Trinkwasser benutzt werden.

Brauchwasser benötigt man für alle anderen Zwecke, z. B. zum Wäschewaschen, zum Reinigen von Ausrüstung und Gerät, als Kühl- und Löschmittel, notfalls zum Waschen des Körpers.

S

2208. Als **Trinkwasser** darf Wasser nur an Stellen entnommen werden, die vom Truppenarzt freigegeben und gekennzeichnet sind. Im Notfall muss mit einfachen Mitteln Wasser erschlossen und Wasser zu Trinkwasser aufbereitet werden können.

2209. Muss tiefer als 1,20 m nach Grundwasser gegraben werden (Nr. 2202), sind die Seitenwände des **Brunnens** durchgehend zu verbauen. Das Verbauen geschieht mit Rahmen aus Bohlen (lichte Weite 1,40 m x 1,40 m) oder mit Betonringen. Das Baumaterial wird der Umgebung (Baustofflager, Sägewerk) entnommen.

Das Einbringen der Verbauung geschieht wie folgt: Zunächst wird in den entsprechenden Abmessungen ein Loch von 1,20 m Tiefe ausgehoben, in das ein oder mehrere Betonringe bzw. Rahmenaus Bohlen gestellt werden. Unter dem untersten Ring wird dann der Boden ausgehoben. Die Ringe senken sich durch ihr Eigengewicht. Ist der oberste Ring nahezu bodengleich eingesunken, wird ein neuer Ring aufgesetzt und die Arbeit in derselben Weise wie zuvor fortgeführt. Das Absenken der Ringe kann durch das Auflegen von Gewichten (Hölzer mit aufgelegten Sandsäcken) unterstützt werden. Ein Verkanten der Ringe ist zu vermeiden oder durch einseitiges Belasten oder

einseitiges Graben auszugleichen. Der Boden wird mit einem Gefäß (Eimer, Sandsack) aus der Tiefe geholt.

2210. **Offene Trinkwasserstellen** (z. B. Hausbrunnen) sind vor **Verschmutzung** zu schützen, und zwar

- durch Abdeckung gegen Regen- oder Schmelzwasser,
- durch Einfassen der Wasserstelle mit Steinen oder anderem festen Material gegen Verschmutzung beim Wasserholen.

S

2211. Muss Trinkwasser beschafft werden, ohne dass eine Trinkwasserstelle freigegeben ist, beachtet man bei der **Auswahl des aufzubereitenden Wassers** folgende Grundregeln:

- Das Wasser darf nicht unangenehm riechen oder schmecken; es soll klar und farblos sein.
- Grundwasser ist dem Oberflächenwasser vorzuziehen, fließendes Wasser ist meist besser als stehendes.
- Ölige, milchige Ablagerungen oder schimmelige Stoffe auf der Wasseroberfläche, am Ufer oder auf dem Gewässergrund, ebenso wie Schleim auf unter Wasser liegenden Gegenständen und schwarzer Schlamm schließen die Verwendung des Wassers aus.
- Tier- und Pflanzenreiches Wasser ist meist ungefährlicher als an Lebewesen armes Wasser. Sehr üppiger Pflanzenbewuchs (auch fädige Algen) deuten jedoch ebenso auf eine schlechte Wasserqualität hin wie das völlige Fehlen von Tieren.
- Abgestorbene oder kranke Lebewesen im Wasser machen es als Trinkwasser unbrauchbar.

2212. Als Trinkwasser benötigtes Wasser, das nicht aus einer freigegebenen Trinkwasserstelle stammt, muss stets aufbereitet werden: Man

- kocht es mindestens 20 Minuten lang oder
- entkeimt es mit Tabletten aus der Einsatzverpflegung nach der Gebrauchsanweisung.

Schmutziges Wasser lässt man zuvor mindestens durch einen Behelfswasserfilter (Bild 65) oder durch eine 5 bis 10 cm dicke Kiesschicht (Korngröße 0,5 bis 1 cm) und eine 40 bis 50 cm dicke Sandschicht laufen. Das erste so gewonnene Wasser lässt man ablaufen; nach jeweils 5 bis 6 Stunden ist der Filter zu erneuern.

Die verwendeten Kies-, Sand- und Gewebeschichten werden durch mehrmaliges gründliches Auswaschen – wenn möglich mit Trinkwasser – wieder gebrauchsfähig.

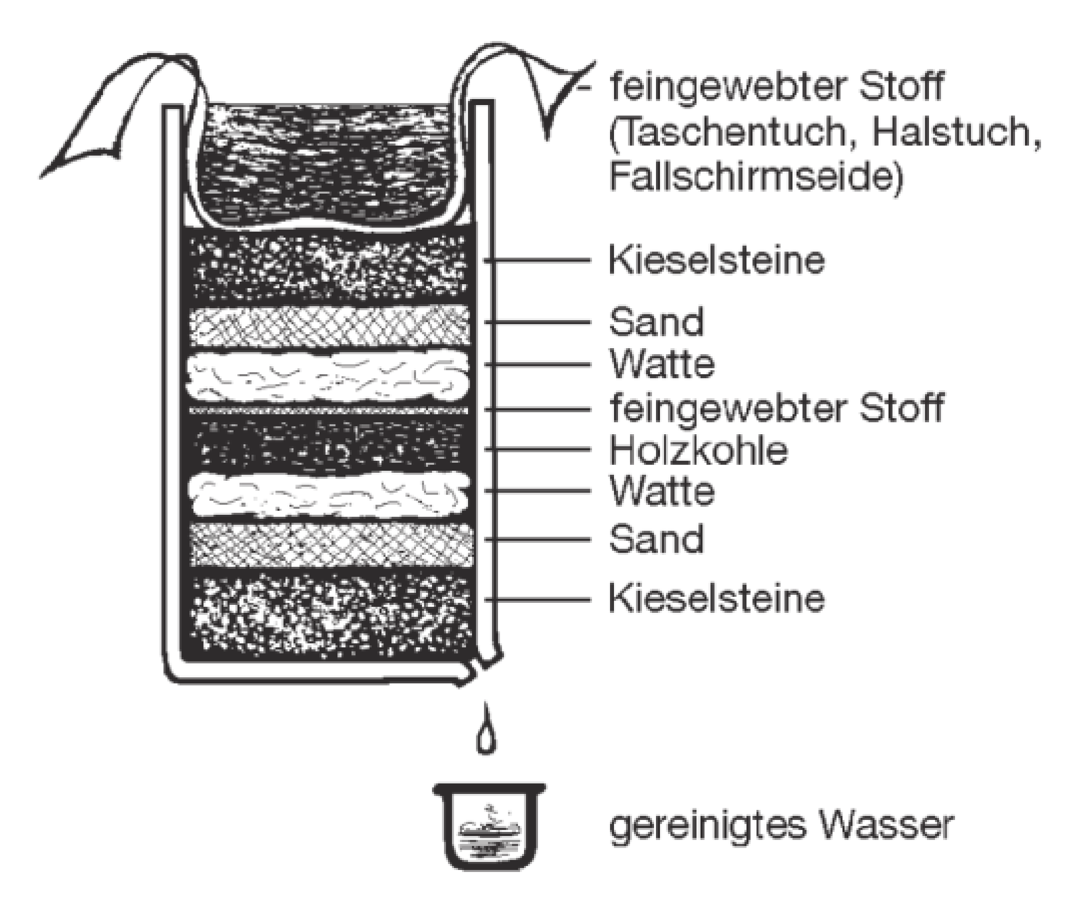


Bild 65 – Behelfswasserfilter

2213. Frische ausgereifte **Früchte, Gurken** und **Kürbisse** enthalten reichlich Flüssigkeit und stillen den Durst.

2214. **Birken** und **Linden** sowie **Berg- und Spitzahorn** setzen im Frühjahr trinkbare Flüssigkeit ab. Den Stamm bohrt man in etwa 50 bis 75 cm Höhe 2 bis 5 cm tief an und sammelt den ausfließenden Saft in einem Gefäß. Die Ausbeute beträgt mehrere Liter pro Tag. Der Saft ist in ungekochtem und ungefiltertem Zustand genießbar (Bild 66).

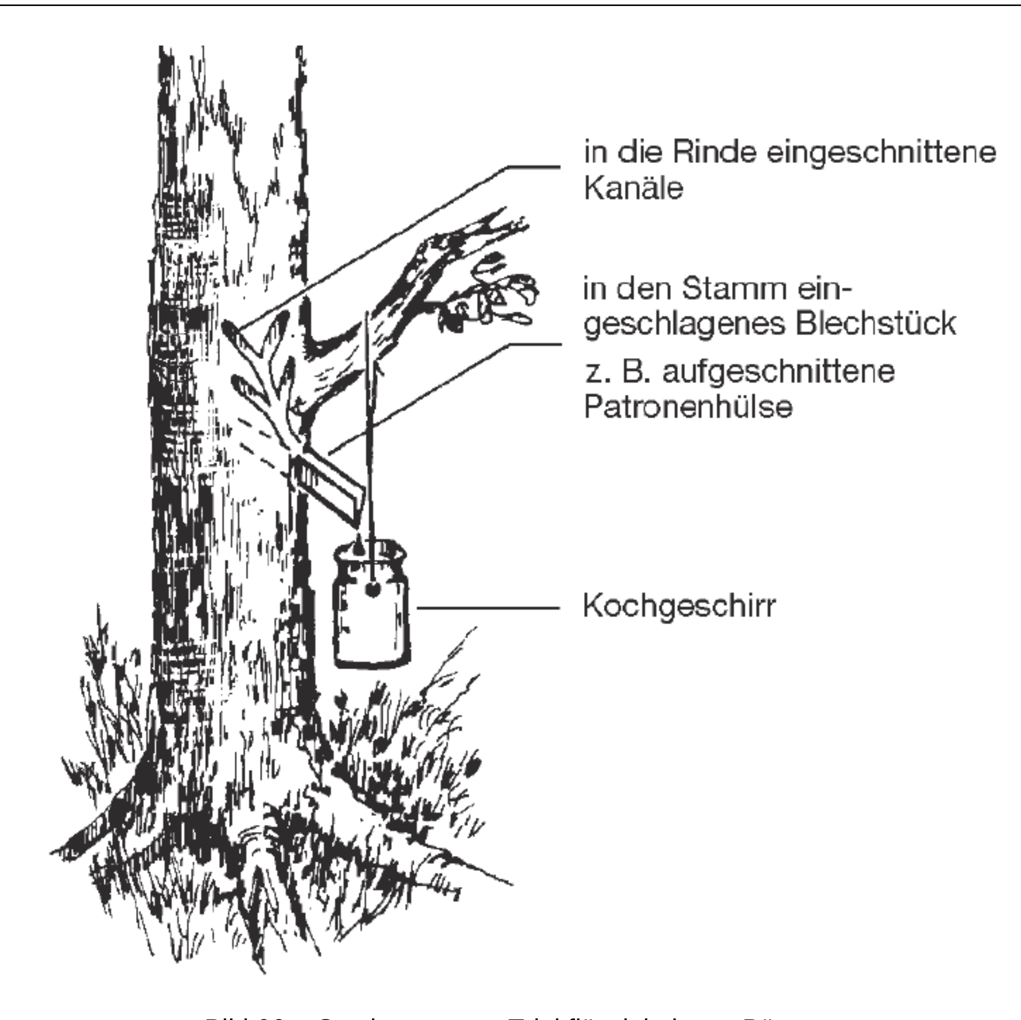


Bild 66 – Gewinnung von Trinkflüssigkeit aus Bäumen

2.9.6 Verpflegung

2215. Im Einsatz bereitet der Feldküchentrupp **Warmverpflegung** zu. Man muss sich daran gewöhnen, die Warmverpflegung immer dann zu essen, wenn sie ausgegeben wird, auch wenn man z. B. infolge Ermüdung, Hitze oder Kälte keinen Hunger verspürt. Kalt gewordene Verpflegung ist schwer bekömmlich. Sie ist vor dem Verzehr zu erhitzen.

2216. **Kaltverpflegung** erhält man für einen bestimmten Zeitraum; sie muss eingeteilt werden. Etwas Brot oder Kekse, Schokolade, Fett und Salz soll als Reserve bei sich getragen werden.

Bei heißem Wetter sind Frischwurst und andere leicht verderbliche Verpflegungsmittel zuerst zu verbrauchen.

Durch Plastiktüten lässt sich Frischbrot vor dem Austrocknen, alle anderen Verpflegungsmittel vor Schmutz und Nässe schützen.

S Der Inhalt geöffneter Konserven ist sofort zu verzehren. Konserven mit aufgewölbtem Deckel oder Boden sind meist verdorben; ihr Verzehr ist gesundheitsschädlich.

2217. Die **Einmannpackung** wird ausgegeben, wenn abzusehen ist, dass in der folgenden Zeit keine ausreichende Verpflegung zugeführt werden kann; sie enthält einen vollen Tagessatz

Verpflegung (mit Brot ohne Streichfett). Wenn es die Lage erlaubt, ist das Fertiggericht vor dem Verzehr aufzuwärmen; es kann jedoch ohne Bedenken kalt verzehrt werden.

2218. Die **Notration Verpflegung**, die mitgeführt wird, darf nur auf Befehl verzehrt werden. Ist man versprengt oder auf sich gestellt, entscheidet man selbstständig.

Wurde die Notration verzehrt, ist dies bei erster Gelegenheit zu melden, damit Ersatz bereitgestellt werden kann.

2219. **Bei großer Kälte** soll öfter warme Verpflegung und heiße Getränke – auch wenn es nur heißes Wasser ist – zu sich genommen werden. Schwarzer Tee und Kaffee sind besonders nützlich, da sie den Blutkreislauf anregen.

Wenn es die Lage erlaubt, ist Kaltverpflegung (z. B. Brot mit Belag) vor dem Einsatz zuzubereiten und in den Innentaschen der Bekleidung mitzuführen. Der Inhalt der Feldflasche ist besonders gegen das Einfrieren zu schützen.

S

Der Verzehr gefrorener Verpflegung kann zu schweren Gesundheitsschäden führen, sie muss daher aufgetaut werden. Gefrorenes Brot röstet man in Scheiben oder kocht es in einer Suppe. Wiederholtes Auftauen beeinträchtigt die Haltbarkeit. Es sind daher nur die Nahrungsmittel aufzutauen, die gleich gegessen werden sollen.

2220. Ist ein Zuführen von Verpflegung nicht möglich, muss man wissen, wie Verpflegungsreste aufbereitet und **Nahrungsmittel aus der Natur** zubereitet werden können (Nrn. 2317 bis 2331).

2.10 Besonderheiten bei eingeschränkter Sicht

2.10.1 Allgemeines

2221. Soldaten und Soldatinnen müssen auch bei **eingeschränkter Sicht** ihren **Auftrag** so zuverlässig und sicher ausführen wie bei klarer Sicht.

2222. Die Sicht kann für das menschliche Auge eingeschränkt werden u. a. durch

- Dunkelheit,
- natürlichen Nebel und starken Dunst,
- künstlichen Nebel,
- Niederschläge (Regen, Schnee),
- Staub und Rauchwolken.

Helles Mondlicht und Schnee können andererseits die bei Dunkelheit herrschenden Sichtverhältnisse verbessern.

Aus dem jeweiligen Zusammentreffen der oben aufgeführten Faktoren ergibt sich der Grad der Sichteinschränkung.

2223. Nachtseh-, Radar- und Geländeüberwachungsgeräte können in unterschiedlicher Weise die Sichteinschränkungen vermindern oder gar aufheben. Der Soldat bzw. die Soldatin muss die Möglichkeiten und Grenzen dieser Geräte sowohl für den eigenen Einsatz als auch für den des Feindes kennen.

2224. Eingeschränkte Sicht **begünstigt**

- Überraschung,
- Tarnung und Täuschung,
- die Wirksamkeit von Geländehindernissen und Sperren,
- den Schutz gegen Beobachtung ohne technische Geräte.

Sie **behindert**

- die Beobachtung,
- das Zurechtfinden im Gelände,
- die Bewegungen,
- das Verbindunghalten,
- das Zusammenwirken,
- den Feuerkampf.

Viele Tätigkeiten beanspruchen bei eingeschränkter Sicht mehr Zeit, Verwechslungen und Verwirrung entstehen leichter als bei klarer Sicht.

Die sich daraus ergebende Anspannung führt schneller zur Ermüdung als sonst.

2225. **Grundregeln** für das Verhalten bei eingeschränkter Sicht sind (Bild 67):

- Tarnung wie bei klarer Sicht (z. B. persönliche Tarnung, Tarnung der Stellung), **!**
- Nur mit gedämpfter Stimme sprechen! Keine lauten Kommandos, **!**
- Geräusche vermeiden; Ausrüstungsgegenstände befestigen oder umwickeln, **!**
- Licht nur auf Befehl! Rauchen nur, wenn ausdrücklich erlaubt und dann in Deckung gegen Sicht, **!**
- Mütze tragen, wenn nichts anderes befohlen ist. **!**

2226. Oft müssen die Soldaten und Soldatinnen bei eingeschränkter Sicht neben dem Gehör ihren **Tastsinn** gebrauchen, damit sie

- sich möglichst lautlos und sicher bewegen (siehe Nrn. 2131 bis 2133),

- Waffen, Kampfmittel und Gerät bedienen,
- Gegenstände erkennen und
- Selbst- und Kameradenhilfe leisten können.

2.10.2 Sehen bei Dunkelheit

2227. Bei Dunkelheit erscheinen

- Gegenstände größer,
- Entfernungen weiter,
- plötzlich aufleuchtendes Licht heller und dadurch näher.

Beobachtet man bei Dunkelheit über längere Zeit einen Gegenstand, scheint es, als ob er sich bewegt. Gegenstände verändern scheinbar ihre Form und Farbe.



Bild 67 - Verhalten bei eingeschränkter Sicht

2228. Die **Augen** benötigen längere Zeit (bis zu 30 Minuten), sich an das wechselnde Licht, besonders an die Dunkelheit, anzupassen. Müdigkeit und **Überanstrengung der Augen** schwächen die Sehfähigkeit und erhöhen die Anfälligkeit für Sinnestäuschungen.

2229. Greller Lichteinfall schränkt die Sehfähigkeit für kurze Zeit ein oder hebt sie sogar auf (Blendung). Selbst das Anzünden einer Zigarette beeinträchtigt vorübergehend die Sehfähigkeit.

Rotes Licht blendet die Augen kaum. Deshalb ist beim Gebrauch der Taschenleuchte der Rotfilter zu benutzen.

2230. Bei Dunkelheit sieht man besser **gegen den Horizont**, vor dem sich Ziele deutlich abheben. Es ist daher von Vorteil, Stellungen in tiefer gelegenem Gelände zu erkunden.

2.10.3 Hören bei eingeschränkter Sicht

2231. Bei eingeschränkter Sicht muss man sich vermehrt auf das **Gehör** verlassen.

Man muss in der Lage sein,

- Geräusche zu erkennen und zu unterscheiden,
- Richtungen zu Geräuschquellen festzustellen,
- Entfernungen dorthin zu schätzen.

2232. **Tageszeit, Wetter und Gelände** können die Hörbarkeit von Geräuschen begünstigen oder beeinträchtigen.

Geräusche können bei Dunkelheit auf weitere Entfernungen als bei Helligkeit zu hören sein.

2233. Das Hören wird **begünstigt** durch:

- leichten Gegenwind oder Windstille,
- Frost, klare Nachtstunden oder
- flaches, unbedecktes Gelände.

Dichter Nebel, Regen und Schneetreiben dämpfen Geräusche.

2.10.4 Gebrauch von technischen Mitteln

2.10.4.1 Allgemeines

2234. Gefechtsfeldbeleuchtung, Nachtseh-, Radar- und Geländeüberwachungsgeräte erleichtern Aufklärung und Sicherung. Sie helfen den Auftrag bei eingeschränkter Sicht auszuführen.

Gefechtsfeldbeleuchtung dient der Aufhellung des Gefechtsfeldes für Beobachtung und Feuerkampf mit

- Licht aus Scheinwerfern,
- pyrotechnischen Mitteln und
- Behelfsmitteln.

Nachtsehgeräte erleichtern

- Bewegungen,
- Beobachtung und
- gezieltes Schießen.

Radargeräte zur Gefechtsfeldüberwachung ermöglichen es, Ziele aufzuklären.

Geländeüberwachungsgeräte, z. B. Sensoren unterstützen die Sicherung. Sie sprechen auf Erschütterungen des Bodens, Berührung, Geräusche oder Temperaturunterschiede an und zeigen diese über Funk oder Draht an, oder sie lösen auf andere Weise Alarm aus.

2.10.4.2 Gefechtsfeldbeleuchtung

2235. Zweck der **Gefechtsfeldbeleuchtung** ist es, zeitlich und räumlich begrenzt Sichtverhältnisse wie bei Helligkeit zu schaffen. Ihr Einsatz soll den Feind überraschen.

Jede Gefechtsfeldbeleuchtung ist zum Beobachten und zum Feuerkampf auszunutzen.

2236. Die Mittel zur Gefechtsfeldbeleuchtung dürfen nur dann und so lange verwendet werden, wie es für den Kampf notwendig ist. Der Einsatz **wird befohlen**. Ihr Licht darf die eigene Truppe weder enttarnen noch blenden.

2237. Die Bediener eines **Weißlichtscheinwerfers** leuchten entweder unmittelbar auf ein Ziel (direkte Beleuchtung) oder auf eine reflektierende, schräg zur Abstrahlrichtung stehende Fläche, z. B. auf eine Hauswand. Ausnahmsweise können sie aus einer Deckung heraus auf tief hängende Wolken (150 bis 400 m) leuchten (indirekte Beleuchtung). Damit wird die Helligkeit für den Einsatz von BiV-Geräten erhöht.

2238. **Infrarot-/Weißlicht-Zielscheinwerfer** eignen sich nur zur Zielaufklärung und Zielbeleuchtung beim Feuerkampf gegen **Einzelziele**. Die **Leuchtdauer** darf wegen der feindlichen Aufklärung und Waffenwirkung nur bis zu **10 Sekunden** betragen.

2239. Zu den **pyrotechnischen Mitteln** gehören:

- Leuchtpatronen mit oder ohne Fallschirm,
- Bodenleuchtkörper,

- Leuchtgeschosse (Artillerie) und Leuchtpatronen (Mörser, schwere Panzerfaust) sowie
- Leuchtbomben und Leuchtgeschosse aus Luftfahrzeugen.

Mit diesen Mitteln lässt sich das Gefechtsfeld wirkungsvoll und weiträumig beleuchten.

Die Gefechtsfeldbeleuchtung kann **räumlich ausgedehnt** werden, wenn mehrere Geschosse schnell hintereinander auf die gesamte Fläche verteilt werden, oder **zeitlich ausgedehnt**, wenn mehrere Geschosse so nacheinander verschossen werden, dass sich ihre Leuchtdauer überlappt.

2240. Die **Leuchtpatrone** mit oder ohne Fallschirm wird in die Richtung geschossen, in der der Feind vermutet wird oder bekämpft werden soll. Am günstigsten wirkt sie, wenn sie mit einem Winkel von ungefähr 60° abgeschossen wird. So bleibt man außerhalb des Leuchtbereichs. Beim Verschießen der Leuchtpatronen mit Fallschirm muss die Windrichtung beachtet werden.

Die **Leuchtdauer** beträgt

- bis zu 10 Sekunden beim Leuchtsatz ohne Fallschirm,
- bis zu 20 Sekunden beim Leuchtsatz mit Fallschirm.

Unter günstigen Bedingungen kann man in 100 m Entfernung noch Einzelheiten erkennen.

2241. Der Bodenleuchtkörper wird vor allem in der Sicherung, in der Verteidigung und beim Schutz von Objekten verwendet. Er beleuchtet das Gelände in einem Umkreis von etwa 100 m bis zu 40 Sekunden und alarmiert zugleich.

Einen **Bodenleuchtkörper** löst man mit Hilfe einer Abzugsvorrichtung (Leine, Zugdraht) aus. Ist der Bodenleuchtkörper mit einem Spann- oder einem Stolperdraht verbunden, löst der Feind ihn bei Berührung aus.

2242. **Leuchtpatronen der Mörser und Leuchtgeschosse der Artillerie** haben eine Leuchtdauer von etwa einer Minute. Der Leuchtradius ist verschieden. Die Leuchtkörper der Leuchtpatronen/-geschosse sind mit einem Fallschirm versehen.

Leuchtpatronen der schweren Panzerfaust haben eine Leuchtdauer von etwa 30 Sekunden bei einer Ausstoßhöhe von 200 m. Der Leuchtradius beträgt 200 m, die Reichweite bis zu 1 700 m.

2243. **Leuchtbomben oder Leuchtgeschosse**, von Luftfahrzeugen abgeworfen oder abgeschossen, sind mit einem Fallschirm versehen. Leuchtbomben haben einen besonders großen Leuchtradius und eine lange Leuchtdauer.

2244. **Blitzlichtbomben** erzeugen einen Augenblick lang taghelles Licht. Aufklärungsflugzeuge verwenden sie für Luftaufnahmen bei Nacht.

2245. Zur Gefechtsfeldbeleuchtung eignen sich auch **Brände im Zielgelände**.

Sie werden entfacht, durch

- Schießen mit Leuchtspurmunition, Brand-, Nebel- oder Sprenggeschossen, z. B. auf Gebäude, Strohmieten oder Heuschober oder
- Anzünden von Holz, Benzin, Öl usw.

Diese Beleuchtung reicht aus, um Ziele vor der Brandstelle zu erkennen und zu bekämpfen. Schlagschatten sind zu beachten. Bei der Anlage von Bränden sind die Windrichtung und die Leuchtwirkung auf die eigene Truppe zu berücksichtigen.

2.10.4.3 Nachtsehgeräte

2246. Zu den **Nachtsehgeräten** gehören:

- Grobvisiere, z. B. bei Gewehr G3,
- Infrarot-Geräte (IR-Geräte),
- Bildverstärkergeräte (BiV-Geräte),
- Wärmeortungsgeräte und Wärmebildgeräte (WO- und WB-Geräte).

Tagesoptiken mit hoher Dämmerungsleistung (Nachtgläser) verbessern das Sehen.

2247. **Grobvisiere** für Handwaffen, z. B. Leuchtmarkierungen zum Zielen, ermöglichen den Feuerkampf während der Dämmerung, nicht aber bei Dunkelheit.

2248. **Infrarot-Zielgeräte (aktive Nachtsehgeräte)** bestehen aus

- Infrarot-Zielscheinwerfer und
- Infrarot-Zielfernrohr.

Der Infrarot-Scheinwerfer sendet Lichtstrahlen (Infrarotlicht) aus und macht die angestrahlten Ziele mit Hilfe des Infrarot-Zielfernrohrs oder eines Infrarot-Fernrohrs sichtbar. Das Infrarot-Zielfernrohr vergrößert das Ziel und ermöglicht mit den Visiermarken des Strichbildes ein gezieltes Schießen.

Vor allem gepanzerte Kampffahrzeuge besitzen Infrarot-Zielgeräte, deren **Infrarot-/Weißlicht-Scheinwerfer** wahlweise Infrarotlicht oder Weißlicht ausstrahlen können.

2249. Das **Infrarot-Zielgerät für Handwaffen** kann mit dem Gewehr, dem Maschinengewehr auf Feldlafette und der Panzerfaust verwendet werden. (Reichweite: bis 300 m)

2250. **Infrarot-Fahrgeräte** bestehen aus

- Infrarot-Scheinwerfer und
- Infrarot-Fahrgerät.

Infrarot-Fahrgeräte haben keine Optik, die vergrößert.

Ihre Reichweite beträgt unter optimalen Bedingungen 25-30 m.

2251. **Infrarot-Fernrohre** werden zur Beobachtung des Gefechtsfeldes

- in Verbindung mit IR- oder Weißlichtscheinwerfern (aktiv) und
- zum Aufklären von Lichtquellen des Feindes (passiv)

verwendet.

Ihre Reichweite beträgt bis zu 1 000 m.

2252. Das von Infrarot-Scheinwerfern ausgestrahlte **Infrarotlicht** weist folgende Merkmale und Leistungen auf:

- Es ist für das bloße Auge unsichtbar.
- Das Sehen mit Infrarotlicht erfordert eine Gewöhnung des Auges an den Infrarot-Bildwandler und muss geübt werden.
- Mit Infrarotlicht angestrahlte Gegenstände erscheinen anders als im Weißlicht (z. B. keine Farbunterschiede, sondern einfarbig hellgrün; veränderte Kontrastwirkung).
- Seitlich mit Infrarotlicht angestrahlte Ziele werfen Schlagschatten, die man leicht mit dem wirklichen Ziel verwechseln kann.
- Die Reichweite ist unter anderem abhängig vom Wetter. Niederschläge und Dunst verkürzen die Reichweite; Infrarotlicht durchdringt starken natürlichen und künstlichen Nebel nicht.

2253. Eingeschaltete **Infrarot-Scheinwerfer** und deren Strahlen sind mit Infrarot-Beobachtungsgeräten (z. B. IR-Fernrohre, IR-Zielfernrohre) aufzuklären.

Von der Seite sieht man den Lichtkegel und den Schlagschatten. Leuchtet der Infrarot-Scheinwerfer schräg am Beobachter vorbei, sind die Lichtquelle und der Lichtkegel erkennbar.

Blickt man mit dem Infrarot-Beobachtungsgerät direkt in die Lichtquelle, wird er geblendet.

2254. Es ist schwierig, Infrarot-Scheinwerfer im Feuerkampf zu treffen, da man Entfernungen bei Dunkelheit nur grob schätzen kann.

2255. IR-Scheinwerfer, die zum Einsatz von Waffen genutzt werden, sind grundsätzlich nur zum Feuerkampf einzuschalten. Ausnahmen werden befohlen.

Die Leuchtdauer soll **10 Sekunden** nicht überschreiten.

2256. **Bildverstärkergeräte** (passive Nachtsehgeräte) verstärken das natürliche Licht. Ihre Leistung hängt vom Grad der Dunkelheit ab (Restlicht). Sie brauchen meist keine zusätzliche Beleuchtung und können deshalb nicht aufgeklärt werden.

Ihr Einsatz kann jederzeit, auch ohne Befehl, erfolgen.

Auf dem Gefechtsfeld kommen sie zur Anwendung als

- Bildverstärker-Zielfernrohre,
- Bildverstärker-Fahrgeräte und
- Bildverstärker-Beobachtungsgeräte (BiV-Fernrohr, BiV-Brille).

Starker Dunst, Regen und Schneefall vermindern ihre Reichweite; starker Nebel schließt ihre Verwendung aus. Auch Kontrast und Konturschärfe des Ziels beeinflussen ihre Leistung.

2257. Das **Bildverstärker-Zielfernrohr für Handwaffen** kann mit dem Gewehr, dem Maschinengewehr auf Feldlafette und der Panzerfaust verwendet werden. Seine Reichweite entspricht bei günstigen Bedingungen etwa der des IR-Zielgeräts für Handwaffen.

2258. **Bildverstärker-Fahrgeräte** sind in fast alle gepanzerten Fahrzeuge eingebaut. Ihre Reichweite beträgt je nach Wetter und Grad der Dunkelheit bis zu 150 m. Lichtquellen lassen sich in einer Entfernung von bis zu 7 km auffassen. Mit der Hilfsleuchte kann man das Restlicht, z. B. im Wald, verstärken.

2259. Das **Bildverstärker-Fernrohr** hat je nach dem Grad von Dunkelheit, Zielgröße, Zielkontrast und Wetter eine Reichweite bis zu 600 m. Lichtquellen kann man damit in einer Entfernung von bis zu 7 km auffassen.

Die **Bildverstärker-Brille** (BiV-Brille) hat je nach dem Grad von Dunkelheit und Wetter unterschiedliche Reichweiten:

- ca. 100 m bei Restlicht durch die Mondsichel
- ca. 80 m bei Neumond, sternklar und
- ca. 65 m bei Neumond, bewölkt.

2260.

a. Wärmeortungsgeräte und **Wärmebildgeräte** sind **passive** Geräte zum Auffassen von Zielen bei eingeschränkter Sicht.

Sie benötigen **keine** künstliche oder natürliche **Lichtquelle**. Sie reagieren auf die Eigenstrahlung, die jede Oberfläche aufgrund ihrer Temperatur abgibt und sprechen selbst auf kleine Temperaturunterschiede zwischen dem Ziel und seiner Umgebung an.

Ziele haben gegenüber ihrer Umgebung einen erheblichen Temperaturunterschied und sind deshalb deutlich zu erkennen.

Die **Reichweite** von Wärmeortungs- und Wärmebildgeräten beträgt unter günstigen Umständen mehrere Kilometer. Regen, Schnee und natürlicher Nebel reduzieren die Reichweite von Wärmebildgeräten, künstlicher Nebel dagegen kaum.

b. Wärmeortungsgeräte schaffen die Voraussetzung dafür, ein der Richtung nach aufgeklärtes Ziel ohne weiteres Suchen mit anderen Zielgeräten auffassen und bekämpfen zu können.

Sie durchdringen auch starken Dunst.

c. Wärmebildgeräte ermöglichen das Entdecken, Erkennen, Identifizieren und Bekämpfen von Zielen. Das Bild zeigt andere Kontraste und oft auch andere Umrisse als das der Tagesoptik, ist aber für jeden Zieltyp charakteristisch. Mit zunehmender Entfernung nimmt die Schärfe des Bildes ab.

Wärmebildgeräte können auch bei klarer Sicht (z. B. zum Entdecken getarnter Fahrzeuge) **eingesetzt werden**.

2261. Soldaten und Soldatinnen **schützen sich gegen Infrarot-Scheinwerfer, Bildverstärker-, Wärmeortungs- und Wärmebildgeräte** des Feindes durch Tarnung und Geländeausnutzung (Bild 68).



Bild 68 - Deckung wie bei klarer Sicht ausnutzen

2262. Zum Schutz gegen die Aufklärung mit **Wärmeortungs- und Wärmebildgeräten** ist zusätzlich zu beachten:

- Motoren nicht unnötig laufen lassen.
- Heizungen möglichst niedrig halten.
- Möglichst niedrige Motordrehzahlen wählen.
- Darauf achten, dass alle Kühlsysteme funktionieren.

Heiße Stellen müssen so abgeschirmt werden, dass die Wärmeabstrahlung in Feindrichtung unterbrochen wird.

Fahrzeugspuren in unbefestigtem Gelände sind auch im Wärmebild zu erkennen, weil sich das **thermische Verhalten** der aufgewühlten oder niedergewalzten Erde von dem der Umgebung unterscheidet. Besonders auffällig sind Spuren, die die Vegetationsdecke zerstört haben.

Auch der einzelne Soldat bzw. die einzelne Soldatin strahlt Wärme ab; sie ist jedoch, verglichen mit Fahrzeugen und Geräten, gering, aber erkennbar.

2.10.4.4 Gefechtsfeldradargeräte

2263. Radargeräte zur Gefechtsfeldüberwachung erfassen nur Ziele, die sich bewegen.

Mit diesen Geräten lassen sich feststellen:

- Richtung und Entfernung zum Ziel,
- Bewegungsrichtung und Geschwindigkeit des Ziels,
- Art des Ziels, z. B. Ketten- oder Radfahrzeuge, Soldaten bzw. Soldatinnen zu Fuß.

Gegenstände, die sich im Wind bewegen, z. B. Sträucher und Bäume, können den Radarbediener

täuschen.

Gefechtsfeld-Radargeräte lassen sich mit einem **Radar-, Such- und Warnempfänger** der Richtung nach aufklären.

2264. Radarstrahlen durchdringen Nebel und Dunst ohne Verminderung der Reichweite. Starker Regen und Schneefall schränken die Reichweite ein. Radarstrahlen erfassen in begrenztem Umfang auch Ziele in lichtem Wald und aufgelockertem Gebüsch.

2265. Man muss stets mit der Radaraufklärung des Feindes rechnen und sich darauf einstellen.

Gegen Radaraufklärung schützen alle Deckungen, die Schutz gegen feindliches Feuer bieten, aber auch Mauern sowie Holz- und Metallwände geringerer Stärke. Dagegen geben Deckungen, die nur gegen Sicht schützen, wie Gebüsch, lichter Wald, Tarnnetze und Lattenzäune keinen ausreichenden Schutz.

2266. Die Radaraufklärung des Feindes kann man **täuschen**, indem man – abgesetzt von der eigenen Stellung – z. B. Stanniolpapier, Luftballons oder Papierstreifen an Büschen und Bäumen so aufhängt, dass sie sich frei im Winde bewegen können. So kann man das Erkennungsmerkmal „Bewegung“ vortäuschen.

2.10.4.5 Geländeüberwachungsgeräte

2267. Geländeüberwachungsgeräte sind Hilfsmittel zur Sicherung, besonders beim Objektschutz. Mit ihnen kann man unbesetzte, nicht einzusehende Geländeteile oder Lücken zwischen Stellungen und Sperren überwachen.

3 Der Einzelschütze auf dem Gefechtsfeld

3.1 Waffen und Kampfmittel, Verhalten unter Feuer

3.1.1 Waffen

3001. Der Soldat bzw. die Soldatin muss die Wirkung von Waffen und Kampfmitteln des Feindes kennen, damit er sich davor schützen oder sich ihr entziehen kann.

Die Wirkung der eigenen Waffen und Kampfmittel nutzt er für die Durchführung seines Auftrages.

3002. Flachfeuerwaffen sind unter anderem Handwaffen, Panzerabwehrhandwaffen, Bordmaschinen-, Feld-, Flugabwehr-, Panzer- und Panzerabwehrkanonen sowie Bordwaffen der Luftfahrzeuge.

Diese Waffen werden direkt auf das Ziel gerichtet. Ihre Geschosse haben gestreckte Flugbahnen;

sie können daher – ausgenommen die Bordwaffen der Luftfahrzeuge – nicht unmittelbar gegen Ziele hinter Deckungen wirken (Bild 69).

Der Treffbereich dieser Waffen ist groß, er nimmt jedoch mit zunehmender Zielentfernung ab. Deshalb darf man nur ein kleines und flaches Ziel bieten, man muss auch lernen, gedeckte Räume zum Schutz gegen Flachfeuer auszunutzen.

3003. Zu den Steilfeuerwaffen zählen unter anderem Artilleriegeschütze, Mehrfachraketenwerfer und Mörser.

Diese Waffen schießen mit gekrümmten Flugbahnen; sie können daher auch gegen Ziele hinter Deckungen wirken (Bild 70).

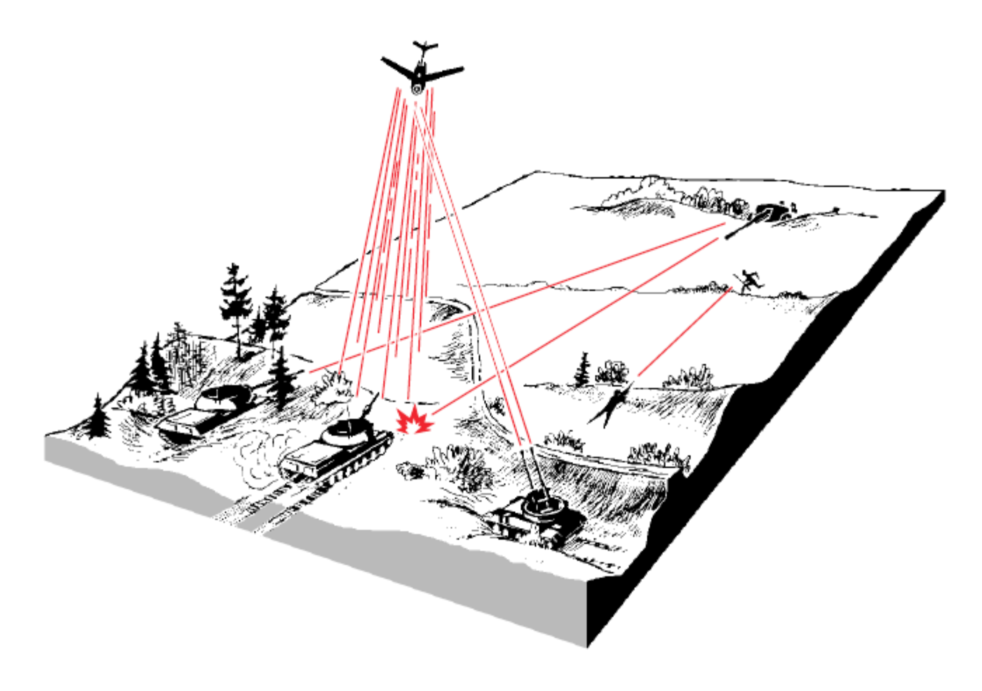


Bild 69 - Gestreckte Flugbahnen

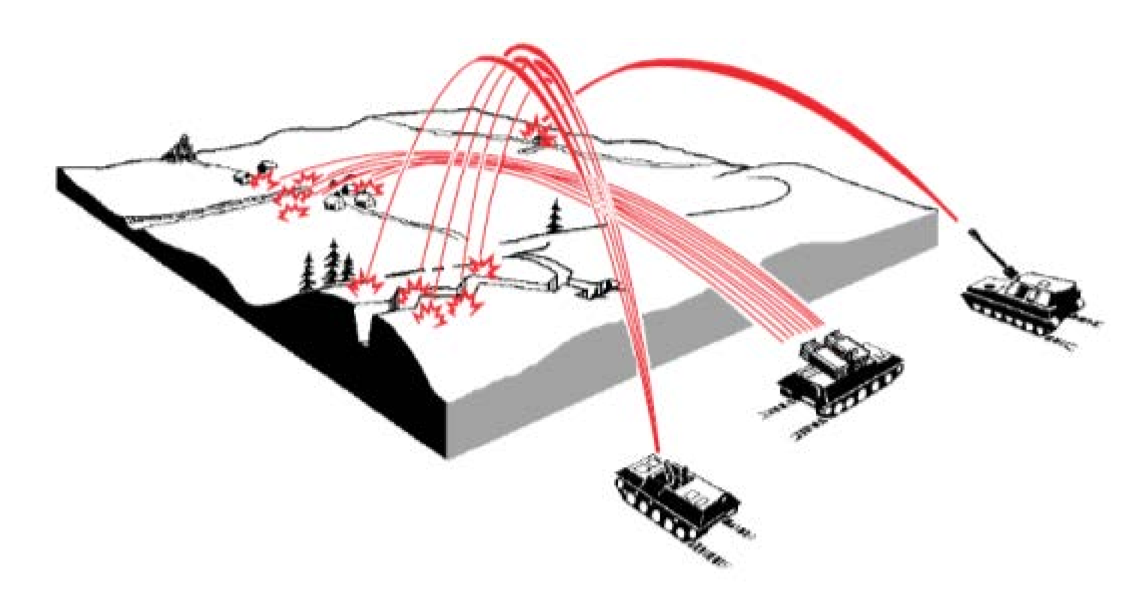


Bild 70 - Gekrümmte Flugbahnen

Soldaten und Soldatinnen müssen lernen, zum Schutz gegen Steilfeuer schmale und tiefe Deckungen auszunutzen oder sie zu schaffen. Oft finden sie in frischen Trichtern und dicht hinter steilen Hängen und Böschungen Deckung.

3.1.2 Kampfmittel

3004. Zu den **Kampfmitteln** gehören u.a.

- Handgranaten,
- Minen,
- Sprengmittel,
- pyrotechnische Munition,
- ABC-Kampfmittel,
- Bomben,
- besonders gefüllte Munition (Nr. 2285).

Sie können Explosivstoffe, Kampfstoffe, Nebelstoffe, Brandkampfstoffe, Reizstoffe oder pflanzenschädigende Stoffe enthalten.

3005. **Geschosse** mit einem Kaliber von weniger als 20 mm sind im allgemeinen Vollgeschosse. Geschosse ab 20 mm enthalten meist Sprengladungen oder besondere Füllungen.

Panzerbrechende Geschosse, z. B. Hohlladungsgeschosse, Panzervollgeschosse und Treibspiegelgeschosse, durchschlagen Panzerungen und zum Teil auch Deckungen.

Geschosse mit gestreckter Flugbahn und Panzerabwehrlenkflugkörper können **Leuchtsätze** enthalten und so dem Schützen bzw. der Schützin die Flugbahnbeobachtung ermöglichen.

3006. **Vollgeschosse** wirken nur dann nachhaltig, wenn sie das Ziel direkt treffen. Die Wirkung ist abhängig

- vom Durchmesser,
- von der Form,
- vom Material,
- vom Gewicht,
- von der Auftreffgeschwindigkeit,
- vom Auftreffwinkel des Geschosses und
- von der Art und dem Material des Ziels.

Der Schutz, den Deckungen bieten, hängt von ihrer Stärke und von der Art des Deckungsmaterials ab (Tabelle). Auch Schnee und Eis können Schutz bieten.

Erforderliche Mindeststärken von Deckungen gegen Perforation

(Anhalt, Angaben in cm)

Material	Geschoss 7,62mm Weichkern auf 100m	Hartkerngeschoss 20mm	Bemerkungen
Wände aus:			
Vollziegeln	24	36,5	
Stampfbeton	10	25	
Stahlbeton (einfach bewehrt)	10	25	
Naturstein	30	40	
Rundholz	60 }	130	
Kantholz	90 }		
Zwischen Verschalung:			
Ziegelschutt	50	-	
Feiner Kies	25	50	
Trockener Sand	35	80	Feucht +15
Trockener Lehm	90 }	110	Feucht +45
Trockener Ton	60 }		Feucht +40

Material	**Geschoss 7,62mm** Weichkern auf 100m	**Hartkerngeschoss 20mm**	**Bemerkungen**
In Sandsäcken:			
Ziegelschutt	50 }	80	
Feiner Kies	50 }		
Trockener Sand	35		Feucht +25
Lehm/Ton	100	-	
Lose Wälle:			
Sand	60	110	Feucht +30
Lehm, Ton	100	-	

3007. **Sprenggeschosse** und andere detonierende Kampfmittel, z. B. Sprengbomben, Raketen, Handgranaten und Minen wirken durch

- Sprengstücke (Splitter),
- Druck und
- Knall.

Sprengstücke wirken um die Detonationsstelle ähnlich wie Vollgeschosse. Die Wirkung ist abhängig von der Art und Stärke des Kampfmittels sowie u. a. von Bodenart, Geländeform und Geländebedeckung. Weicher Boden und Neuschnee können die Splitterwirkung vermindern; auf steinigem oder hartgefrorenem Boden, in bebautem und bewaldetem Gelände wird sie verstärkt, z. B. durch umherfliegende Gesteinssplitter und Trümmerteile.

Der **Druck** kann Personen verletzen oder töten; er kann Material, Gebäude und Feldbefestigungen beschädigen oder zerstören.

Der **Detonationsknall** kann die Kampfmoral herabsetzen und Gehörschäden hervorrufen.

3008. Sprenggeschosse und Sprenggefechtsköpfe von Raketen detonieren je nach Art und Einstellung des **Zünders** auf, im oder über dem Boden.

a. Bei der Detonation von Sprenggeschossen und Sprenggefechtsköpfen von Raketen mit **Aufschlagzündern ohne Verzögerung** fliegen die Splitter flach über den Erdboden. Es entsteht kein oder nur ein sehr flacher Trichter.

Diese Geschosse wirken besonders gegen Feind außerhalb von Deckungen und gegen ungepanzerte Fahrzeuge.

b. Sprenggeschosse und Splitterraketen mit **Aufschlagzündern mit Verzögerung** dringen in den Boden ein und detonieren dann. Es entstehen Trichter, deren Tiefe vor allem vom Kaliber und von der Bodenart abhängt. An den Trichterwänden fängt sich ein großer Teil der Splitter.

Solche Geschosse eignen sich zur Bekämpfung des Feindes in Feldbefestigungen sowie zum Zerstören von Gebäuden, Verkehrs- und Versorgungsanlagen.

Auf hartem Boden können mit diesen Sprenggeschossen auch Abpraller erzielt werden.

c. Sprenggeschosse

- mit Annäherungszünder,
- mit Doppelzünder/Zeitzünder und hochgezogenem Sprengpunkt oder
- als Abpraller

verschossen, detonieren über dem Boden. Sie wirken dann durch die große Zahl von Sprengstücken und Splittern auch gegen Ziele in Feldbefestigungen, die nicht oder zu schwach abgedeckt sind.

Auch Raketen können Annäherungszünder haben.

3009. Deckungen, die gegen Geschosse aus Handwaffen ausreichen, schützen meist auch gegen Splitter. Überdeckungen oder Abdeckungen von Feldbefestigungen bieten Schutz gegen Geschosse, die über dem Boden detonieren. Die folgende Tabelle gibt einen Anhalt für die **Stärken von Deckungen, die gegen Splitter von Geschossen und Bomben** notwendig sind.

Mindeststärken von Deckungen gegen Splitter (Anhalt)
Detonationsort: Artilleriegeschosse 15 m entfernt, Bomben 30 m entfernt,
(Angaben in cm)

Material	**Sprenggeschosse**		**Sprengbomben**	
	105 mm	155 mm	100 kg	500 kg
Wände aus:				
Vollziegeln	15	20	15	25
Stampfbeton	12	15	12	20
Stahlbeton	10	12	12	20
Kantholz	25	35	25	50
Zwischen Verschalung:				
Ziegelschutt	25	30	30	60
Feiner Kies	25	30	30	50
Erde	45	60	60	90
In Sandsäcken:				
Ziegelschutt	25	50	-	-
Feiner Kies	25	50	25	50
Sand	25	50	25	50
Erde	50	75	85	100

Material	Sprenggeschosse		Sprengbomben	
	105 mm	155 mm	100 kg	500 kg
Lose Wälle:				
Trockener Sand	45	60	50	75
Erde	90	120	100	140

3010. Gegen **Druck und Detonationsknall** schützt jede Deckung, die Druck- und Schallwellen vermindert, ableitet oder auffängt.

Gegen die Druckwirkung von Geschossen mit stark gekrümmter Flugbahn und Aufschlagzünder mit oder ohne Verzögerung können Erdabdeckungen oder -überdeckungen schützen. Ihre Widerstandsfähigkeit lässt sich durch Baustoffe erhöhen.

3011. Mit **Handgranaten** bekämpft man im Nahkampf vor allem Feind in oder hinter Deckungen oder zwingt ihn dazu, seine Deckung zu verlassen.

Als **Versteckte Ladung**[16] können sie genutzt werden, um die eigene Truppe bei einem sich annähernden Feind zu alarmieren oder um Sperren zu verstärken.

3012. Im infanteristischen Kampf werden, neben den Panzerabwehrhandwaffen, die folgenden **Kampfmittel** zur Panzerabwehr eingesetzt:

- Sprengmittel,
- Panzerabwehrminen,
- Blend- und Brandmittel (Handflammpatronen, Brandflasche)
- Nebelmittel (Nebelkörper, Nebelwurfkörper).

3013. **Pyrotechnische Munition** eignet sich hauptsächlich zur Gefechtsfeldbeleuchtung sowie zur Alarmierung und Übermittlung von Meldungen.

3014. Zu den **ABC-Kampfmitteln** gehören

- Atomsprengkörper,
- biologische Kampfstoffe,
- chemische Kampfstoffe.

Sie können eingesetzt werden mit

- Geschützen,
- Flugkörpern,

[16] Vgl. Anlage 7.15, Bezugsdokument 13.

- Luftfahrzeugen,
- Wasserfahrzeugen,
- besonderen Geräten.

3015. **Atomsprengkörper** wirken durch

- Druckwelle,
- thermische Strahlung (Lichtblitz und Wärmestrahlung),
- Kernstrahlung,
- elektromagnetische Wirkungen.

Sie wirken gleichermaßen auf Menschen, Tiere, Material und Gelände.

Die elektromagnetischen Wirkungen (EMP)[17] können die Funktion elektrischer und elektronischer Geräte vorübergehend beeinträchtigen und Bauteile zerstören.

3016. **Biologische Kampfstoffe** verseuchen Menschen und Tiere, Material und Gelände. Sie erregen bei Menschen und Tieren Krankheiten, die zum Tode führen können, und schädigen oder vernichten Pflanzen.

3017. **Chemische Kampfstoffe** vergiften Menschen und Tiere, in sesshafter Form auch Material und Gelände. Sie wirken als gasförmige, flüssige oder feste Stoffe über die Atemwege oder durch die Haut und verursachen Kampfunfähigkeit oder Tod.

3018. Geschosse, Bomben, Gefechtsköpfe von Raketen und sonstige Kampfmittel können **besondere Füllungen** enthalten, z. B.

- Hohlladungsbomblets, Splitter und Minen,
- Nebelstoffe,
- Brandkampfstoffe,
- Reizstoffe,
- chemische Kampfstoffe,
- biologische Kampfstoffe.

3019. **Hohlladungsbomblets** werden über der Zielfläche ausgestoßen, zünden beim Auftreffen und wirken bei gepanzerten Fahrzeugen auch im Innenraum.

Splitterraketen zünden über dem Boden und wirken mit Splittern gegen ungeschützte Personen und nicht gepanzertes Material.

[17] EMP = Electro Magnetic Pulse.

Schützenabwehrverlegeminen mit Sprengwirkung machen einzelne Soldaten bzw. Soldatinnen kampfunfähig, Schützenabwehrverlegeminen mit Splitterwirkung verursachen im Umkreis von 60 m ca. 50 % tödliche Verletzungen, wenn man ungeschützt ist.

Panzerabwehrverlege-, -richt- und -wurfminen zerstören die Ketten, das Laufwerk oder das Fahrgestell und das Fahrzeug selbst.

Panzerabwehrwurfminen gefährden ungeschützte Soldaten und Soldatinnen, wenn sie sich nach Ablauf der eingestellten Wirkzeit selbst zerlegen.

Vom Feind verlegte Minen aller Art sind häufig **gegen Aufnehmen gesichert**; wenn möglich sind sie zu umgehen.

3020. **Nebelstoffe** erzeugen künstlichen Nebel durch Zerstäuben, Verdampfen, Verbrennen oder Verschwelen. Nebel kann tarnen, blenden oder täuschen.

Der Feind kann Nebelstoffe dazu verwenden, den gleichzeitigen Einsatz von chemischen oder biologischen Kampfstoffen zu tarnen.

Deshalb ist bei Verwendung von Nebel durch den Feind im Kampf unter ABC-Bedingungen die ABC-Schutzmaske aufzusetzen.

3021. **Brandkampfstoffe** wirken unmittelbar durch die große Hitze, die sich beim Abbrennen der Brandmasse entwickelt; mittelbare Wirkung erzielen sie durch Folgebrände.

Nichtmetallische Brandkampfstoffe, wie Phosphor, Flammöl und Napalm, werden mit nassem Sand, Erde und Trockenlöschpulver bekämpft. Wasser ist dabei nur in großen Mengen mit Sprühstrahl wirksam.

3022. **Napalm** kommt als Füllung von Bomben, Raketen, Kanistern und Geschossen sowie mit Flammenwerfern zum Einsatz.

Eine Feuerbombe mit etwa 250 kg Brandmasse erzeugt schlagartig eine ungefähr 25 x 100 m große Feuerfläche mit Temperaturen von etwa 800 °C. Menschen sind in unmittelbarer Nähe der Brandfläche durch glühende Hitze, eventuell auch durch Sauerstoffmangel, gefährdet. Die Brandmasse brennt etwa 15 Minuten.

3023. **Gegen Brandkampfstoffe** schützen am besten abgedeckte oder überdeckte Feldbefestigungen.

Bekleidungs- und Ausrüstungsstücke, die von Spritzern eines Brandkampfstoffes getroffen werden, sind sofort vom Körper zu reißen; Flammen sind mit Zeltbahnen oder Decken, bei Flammölspritzern auch durch Wälzen auf dem Boden zu ersticken oder mit Wasser zu löschen.

Spritzer von **Brandkampfstoffen auf der Haut** wäscht man mit kaltem Wasser oder dem Inhalt der Feldflasche ab, oder kratzt sie sofort mit dem Messer oder einem Span ab.

Brandkampfstoffe, die sich nicht vollständig entfernen lassen und weißen Rauch bilden oder sich erneut entzünden, sind mit feuchten Verbänden oder feuchter Erde abzudecken.

3024. **Reizstoffe** wirken vor allem auf Augen und Atemwege und erzeugen Augenbrennen sowie Husten- und Brechreiz, die ungeschützte Soldaten bzw. Soldatinnen vorübergehend kampfunfähig machen. Sie werden oft zusammen mit chemischen Kampfstoffen eingesetzt.

3.1.3 Merkmale des Feuers

3025. Beim Schießen entstehen

- Mündungsfeuer,
- Mündungsknall,
- Geschossknall oder andere Geschossgeräusche,
- Geschossaufschlag,
- Detonationsknall.

3026. **Mündungsfeuer** und **Mündungsknall** entstehen beim Abschuss unmittelbar an der Rohrmündung. Zusätzlich kann sich eine Rauch- und Staubwolke bilden.

Das Mündungsfeuer ist bei Dunkelheit, aber auch am Tage, besonders vor dunklem Hintergrund, zu erkennen.

Aus Mündungsfeuer und Mündungsknall kann auf Richtung und Entfernung zur Waffe sowie auf deren Art geschlossen werden.

3027. Geschossknall oder andere Geschossgeräusche entstehen beim Flug des Geschosses.

Der **Geschossknall** gleicht einem Peitschenschlag und tritt bei Geschossen der meisten Flachfeuerwaffen auf (Geschwindigkeit des Geschosses höher als Schallgeschwindigkeit). Wird er wahrgenommen, ist das Geschoss bereits vorbeigeflogen. Querschläger erzeugen einen schnell abschwellenden Surrton.

Andere **Geschossgeräusche** treten bei Geschossen aus Waffen mit stark gekrümmter Flugbahn auf (Geschwindigkeit des Geschosses unter Schallgeschwindigkeit). Nähert sich das Geschoss den Soldaten bzw. Soldatinnen, schwillt das Geräusch in Tonhöhe und -stärke an; entfernt es sich, schwellen Tonhöhe und -stärke ab. Bei einem kurzen, scharf fauchenden Ton ist unmittelbar darauf mit einem Aufschlag in der Nähe zu rechnen.

3028. Beim **Aufschlag von Vollgeschossen** ist der Aufschlagpunkt bei festem Boden durch kleine Erdfontänen oder Spritzer erkennbar, in feuchtem oder bewachsenem Boden jedoch meistens nicht.

3029. **Sprenggeschosse** detonieren beim Aufschlag mit scharfem Krachen, erzeugen nach verbranntem Pulver riechende Sprengwolken, schleudern Erdreich hoch und hinterlassen meist

Trichter. **Blindgänger** schlagen mit dumpfem Ton auf und dringen, je nach dem Bodenzustand, ins Erdreich ein.

Geschosse, die mit **chemischen Kampfstoffen** gefüllt sind, lassen sich mitunter am dumpferen Detonationsknall von anderen Sprenggeschossen unterscheiden. Bilden sich unmittelbar nach der Detonation Rauchschwaden von kurzer Dauer, ist zu vermuten, dass chemische Kampfstoffe eingesetzt werden.

3.1.4 Verhalten unter Feindfeuer

3030. Soldaten bzw. Soldatinnen müssen sich der Sicht des Feindes entziehen, damit sie kein beobachtetes Feuer auf sich lenken (Bild 71). Auch in feindlichem Feuer muss der Auftrag ausgeführt werden.

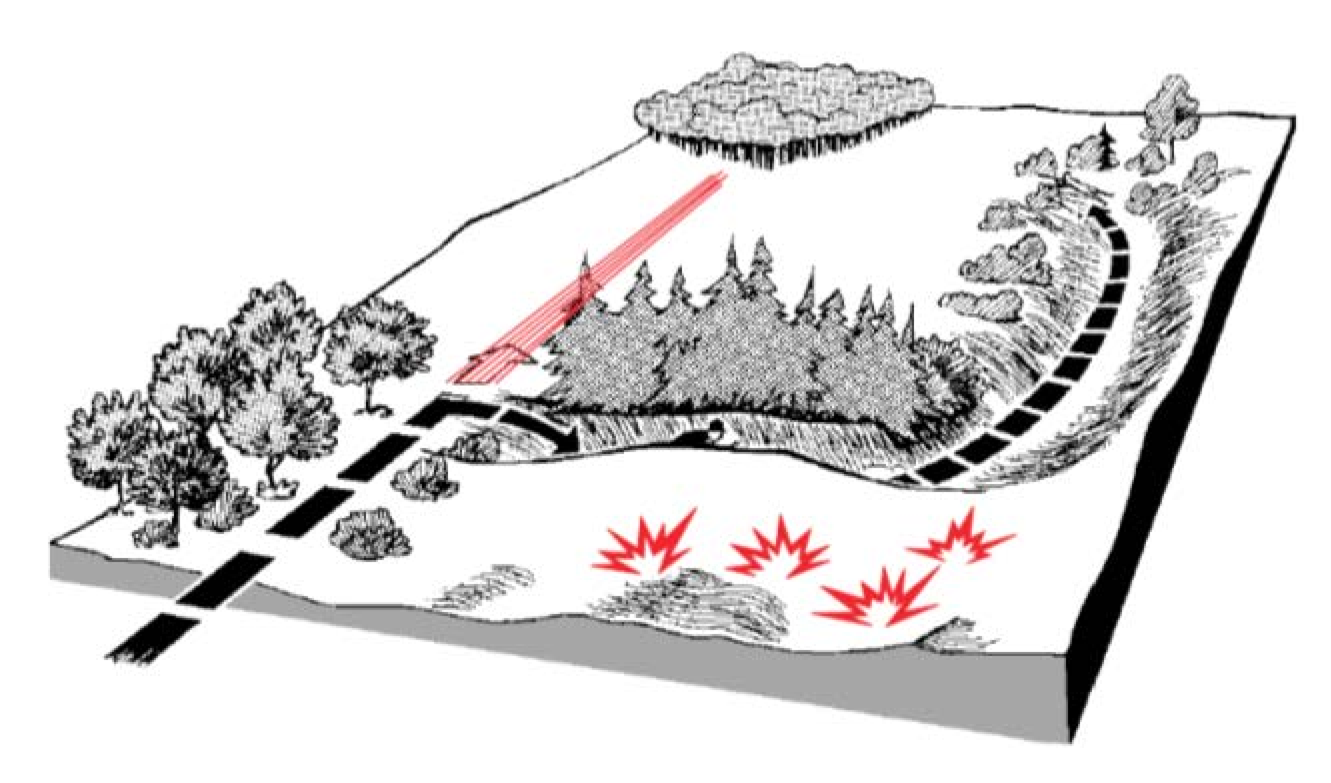


Bild 71 - Verhalten unter Feindfeuer

3031. Im Feindfeuer wir eine Deckung genommen. Soll beobachtet oder geschossen werden, und lässt das Feindfeuer dies nicht zu, bezieht man eine Wechselstellung (Nr. 1311).

In der Sturmabwehr aber muss unbeirrt aus der bisherigen Stellung weitergekämpft werden.

Grundsatz: Wirkung geht vor Deckung!

3032. Wird man **außerhalb der Deckung** von Feuer überrascht, springt man in die nächste Deckung.

Bei fehlender Deckung wirft der Soldat bzw. die Soldatin sich zunächst flach auf den Boden und kriecht, gleitet oder springt dann aus dem Wirkungsbereich des feindlichen Feuers. Liegt er bzw. sie

im Feuer schwerer Waffen, nutzen sie die Pausen zwischen den Aufschlägen zum Sprung aus. Ist das nicht möglich, schaffen sie sich eine Deckung (siehe Nr. 2160).

3033. Wird man durch **Feuer aus Handwaffen** überrascht, erwidert man auf kurze Entfernung sofort das Feuer.

3034. Soldaten bzw. Soldatinnen, die bei eingeschränkter Sicht gezieltem Feuer ausgesetzt sind, müssen davon ausgehen, dass der Feind sie mit Hilfe von **Nachtsehgeräten** bekämpft (siehe Nrn. 2246 bis 2262). Sie müssen dann wie bei klarer Sicht Deckung nehmen oder ihre Stellung wechseln.

3035. Vor **Handgranaten** des Feindes wird Deckung genommen.

Fällt eine Handgranate in den eigenen Kampfstand oder in die eigene Deckung, springt man sofort in eine andere Deckung. Dabei ist zu beachten, dass der Feind oft gleichzeitig mit Handwaffen feuerbereit ist (Bild 72). Nach der Detonation muss man sofort wieder kampfbereit sein.

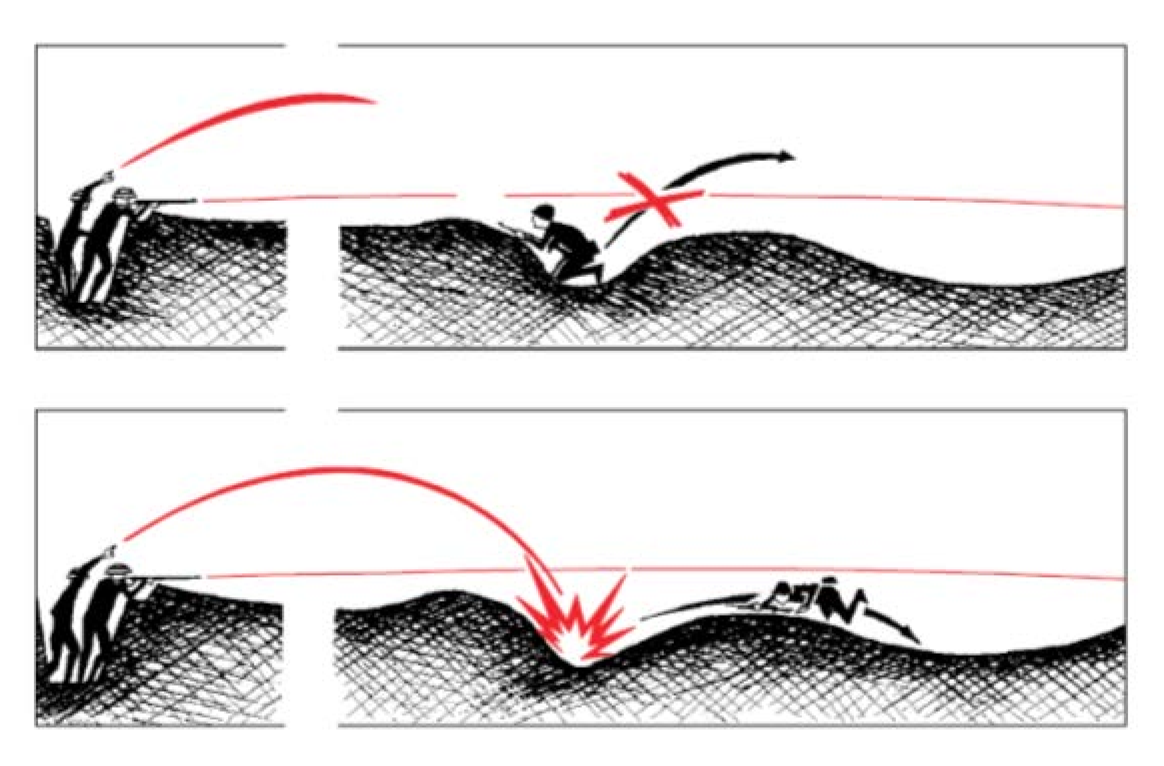


Bild 72 - Vor Handgranaten in die nächste Deckung springen

3036. Feind mit **Flammenwerfern** ist vordringlich zu bekämpfen. Ist man durch Brandkampfstoff getroffen, ist wie in Nr. 3023 beschrieben zu handeln.

3037. **Luftfahrzeuge** des Feindes bekämpft man mit allen zur Fliegerabwehr geeigneten Waffen (Gewehr, Maschinengewehr, Maschinenkanone 20 mm). Die Feuerregelung ist zu beachten[18].

Können die angreifenden Luftfahrzeuge nicht bekämpft werden, ist sofort Deckung zu nehmen.

Grundsatz: Flugzielbekämpfung geht vor Deckung.

[18] Vgl. Anlage 7.15, Bezugsdokument 9.

3.1.5 Ausnutzen des eigenen Feuers

3038. Wird beobachtet, dass das **eigene Feuer** beim Feind Wirkung zeigt, muss dies **sofort** für den eigenen Auftrag **ausgenutzt** werden.

Oft kann man dadurch den Feind überraschen.

3039. Ist der Feind in Deckung gezwungen oder legt er eine **Feuerpause** ein, nutzt man dies für

- eigene Bewegungen, z. B. das Beziehen einer Wechselstellung,
- die Überprüfung ihrer Waffen und Kampfmittel,
- die Verbindungsaufnahme,
- die Verbesserung ihrer Stellung.

3040. Bei allen Bewegungen auf dem Gefechtsfeld ist darauf zu achten, dass der Feuerkampf unterstützender Flachfeuerwaffen nicht behindert wird und man nicht selbst in das Feuer dieser Waffen gerät[19].

3041. Jede **Gefechtsfeldbeleuchtung** wird zur Beobachtung und zum Feuerkampf genutzt.

3.2 Beobachten und Zielauffassen

3.2.1 Beobachten

3.2.1.1 Allgemeines

3042. Ständige Beobachtung des Gefechtsfeldes schützt vor Überraschung durch den Feind. Deshalb muss der Soldat bzw. die Soldatin in allen Lagen unaufgefordert beobachten und seine Wahrnehmungen melden oder mit anderen austauschen.

Sind 2 Soldaten bzw. Soldatinnen eingesetzt, beobachten sie gemeinsam, sprechen die Beobachtungsbereiche ab und tauschen die Beobachtungsergebnisse aus.

3.2.1.2 Platz des Beobachters

3043. Der Beobachter wählt einen **Platz**, der ungehinderte Sicht in den Beobachtungsbereich **und** Deckung gegen feindliche Waffenwirkung und Sicht bietet. Er muss gedeckt erreicht werden können und ggf. rasch zu tarnen sein.

Natürliche Deckungen sind zu nutzen, wenn die Zeit zum Bau eines Kampfstandes fehlt. Auffällige Geländepunkte meidet man, weil diese die Aufmerksamkeit und das Feuer des Feindes auf sich ziehen.

[19] Auch Treibspiegelsegmente eigener Waffen.

Der Beobachter wechselt seinen Platz, wenn er annehmen muss, dass er erkannt ist oder wenn der Wechsel von Helligkeit und Dunkelheit oder eingeschränkte Sicht es notwendig machen. Ein Platz dafür ist vorausschauend zu erkunden.

3044. **Gebäude** bieten meist gute Beobachtungsmöglichkeiten. Dabei ist zu beachten:

- Der Platz der Beobachter soll innerhalb des Gebäudes nur so hoch liegen, wie es der Beobachtungsauftrag verlangt.
- Man beobachtet stets aus der Tiefe eines Raumes vor dunklem Hintergrund.
- Am Gebäude dürfen keine für den Feind sichtbaren Veränderungen vorgenommen werden, z. B. Öffnen oder Schließen von Fenstern und Türen, Entfernen von Dachziegeln, Aufbauen von Antennen.
- Einzeln stehende oder auffällige Gebäude sind zu meiden.

3045. Auf **Bäumen** eingerichtete Beobachtungsplätze sollen

- Einblick in den Beobachtungsbereich bieten,
- gegen Sicht schützen und
- so angelegt sein, dass sich der Beobachter bei unbeabsichtigten Bewegungen nicht enttarnt.

Einzelstehende oder auffallende Bäume und Baumgruppen sind zu meiden, denn sie ziehen Beobachtung und damit Feuer an.

3.2.1.3 Ausrüstung, Durchführung der Beobachtung

3046. Beobachter kann **ausgestattet** sein mit

- Doppelfernrohr,
- Marschkompass,
- Signalpistole,
- Fernmeldemitteln,
- Taschenleuchte und
- einem Nachtsehgerät (siehe Nrn. 2246 bis 2262).

Damit sie besser hören, tragen sie die Mütze, es sei denn, das Feuer feindlicher Waffen zwingt sie zum Tragen des Gefechtshelms.

3047. Vorgesetzte befehlen den **Beobachtungsbereich** mit linker und rechter Grenze; sie geben dazu Geländepunkte oder auffallende Linien im Gelände und besonders zu beobachtende

Geländeteile z. B. Brücken, Ortsränder oder Einschnitte an. Einen Anhalt für den Befehl an den Beobachter gibt Anlage 7.7.

Beobachter müssen den Beobachtungsbereich unablässig und lückenlos mit ihren Augen absuchen, dabei auf jede Veränderung achten und möglichst auch deren Ursache ergründen.

Dabei ist es zweckmäßig, den Beobachtungsbereich systematisch vom Vordergrund zum Hintergrund jeweils von der linken zur rechten Grenze abzusuchen.

Vor allem kommt es darauf an, den Feind bereits frühzeitig zu erkennen, seine Stärke und sein Verhalten festzustellen und rechtzeitig zu melden.

Auffällige Bewegungen des Bewuchses, flüchtendes Wild und aufgeschreckte Vögel können darauf hinweisen, dass Feind in der Nähe ist. Auch Veränderungen an Gebäuden und im Gelände müssen Beobachter erkennen und bewerten, z. B. die veränderte Stellung von Fensterflügeln und Haustüren, das Entstehen von Erdaufwürfen oder das Verfärben von Laub, Gras und anderem Bewuchs. Was den Beobachtern verdächtig erscheint, haben sie besonders aufmerksam und immer wieder zu beobachten; dies gilt auch für das Verhalten der eigenen Truppe oder von Zivilpersonen.

3048. Das Beurteilen von Geräuschen, z. B. von Abschüssen, Detonationen, Einschlägen, Motoren, Schanzzeug, Pioniermaschinen, menschlichen Stimmen, Tierlauten, ergänzt die Beobachtung.

3049. Soldaten bzw. Soldatinnen achten auf auffällige **Gerüche**, z. B. von

- Rauch von Holz- und Kohlefeuer,
- Tabakrauch,
- Fäkalien oder Chlorkalk,
- Aas,
- Benzin oder Motorabgasen,
- chemischen Kampfstoffen.

Sie müssen wissen, dass der Feind Riechstoffe auch zur Täuschung einsetzt.

3050. Ist damit zu rechnen, dass Beobachter über mehrere Tage vom selben Platz aus beobachten, wird ihnen in der Regel befohlen, Wahrnehmungen in zeitlicher Folge **schriftlich festzuhalten**. Sie können eigene Beobachtungen mit früheren vergleichen; die Niederschriften übergeben sie der Ablösung oder nach Ausführung des Auftrags dem Führer bzw. der Führerin.

3051. Die Fähigkeit längere Zeit zu beobachten, wird beeinflusst von

- der Größe des Beobachtungsbereichs,
- dem Schwierigkeitsgrad der Beobachtung (z. B. Tageszeit),

- der Sicht,
- dem Wetter und
- dem eigenen körperlichen Zustand.

3052. Mit zunehmender Beobachtungszeit ermüden Soldaten bzw. Soldatinnen und lassen in ihrer Aufmerksamkeit nach. Sie müssen daher rechtzeitig **abgelöst** werden.

Beobachten zwei Soldaten bzw. Soldatinnen gemeinsam, sind sie **nacheinander** abzulösen, damit die Beobachtung nicht unterbrochen wird.

3.2.1.4 Gebrauch des Doppelfernrohrs

3053. Das Doppelfernrohr vergrößert Gegenstände je nach der Leistungsstärke des Geräts. Es engt das Blickfeld ein, die Augen ermüden bei längerem Beobachten.

Vor der Benutzung muss am Doppelfernrohr der Augenabstand und die Sehschärfe eingestellt werden. Diese Einstellung ist von Zeit zu Zeit zu überprüfen.

3054. Das eingeschränkte **Blickfeld** erschwert es, Einzelheiten im Gelände rasch aufzufinden. Deshalb wird das Doppelfernrohr auf einen leicht zu findenden Geländeteil gerichtet, davon ausgehend dann zu der Einzelheit geschwenkt, die beobachtet werden soll. Man kann das Ziel auch mit den bloßen Augen suchen und dann das am unteren Rand der Augenhöhlen schräg nach unten angesetzte Doppelfernrohr in die Blickrichtung heben (Bild 73).

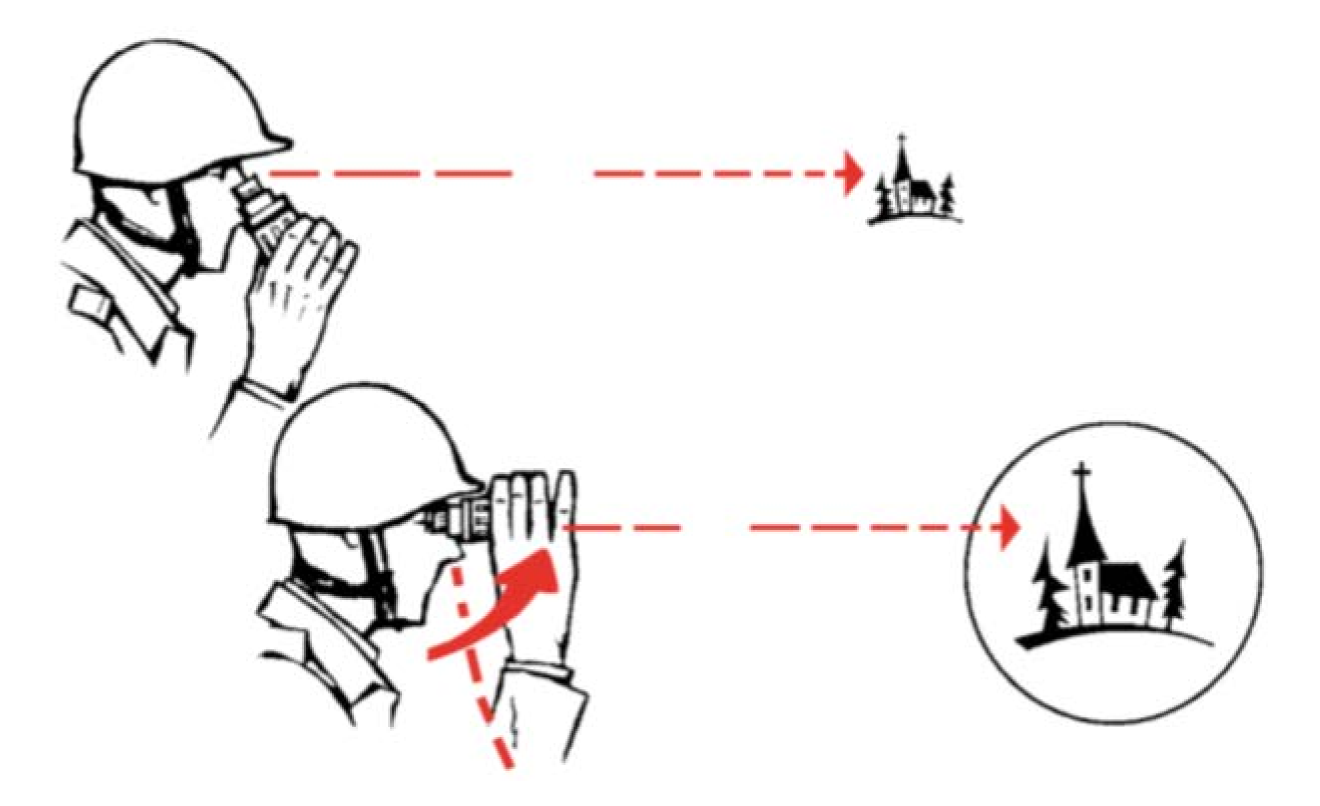


Bild 73 - Rasches Auffinden eines Punktes im Blickfeld des Doppelfernrohres

3055. Im rechten Fernrohr befindet sich ein **Strichbild**; 1 Strich (1-) entspricht auf 1 000 m 1 m. Mit seiner Hilfe kann man schwer erkennbare Ziele ansprechen; man kann eine Entfernung oder die Breite eines Gegenstandes ermitteln.

3056. Soll ein Ziel angesprochen werden, gibt man die **seitliche Entfernung** eines schwer auffindbaren Zieles von einem gut erkennbaren **Hilfsziel** aus in Strich an (Bild 74).

Beispiel:

Zielansprache: „Geradeaus – 600 – auffallender Kugelbaum – 10 Strich links in der Hecke, feindlicher Beobachter“ .

Bestätigung: „4 Strich links von der rechten Kante der Hecke“.



Bild 74 - Seitenangabe in Strich

3057. Bei stark ansteigendem Gelände kann die **Entfernung** eines Ziels vom Hilfsziel auch **nach der Höhe** in Strich angegeben werden. Wenn dabei die wenigen Höhenstriche des Strichbildes nicht ausreichen, dreht man das Doppelfernrohr in die Senkrechte, blickt durch das rechte Fernrohr und misst die Entfernung zwischen Hilfsziel und Ziel nach der Höhe.

Beispiel: „Halbrechts – 500 – einzelnes Haus – 22 Strich oberhalb des linken Schornsteins am ansteigenden Hang – MG“.

3058. Ermittelt man mit Hilfe des Strichbildes die **Entfernung zu einem Beobachtungsgegenstand**, muss dessen Breite in Metern bekannt sein, oder man muss sie annähernd genau schätzen.

Mit dem Nullpunkt des Strichbildes richtet man eine seitliche Kante des Zieles genau an und liest die der Breite entsprechende Strichzahl ab (Bild 75).



Bild 75 - Ermitteln der Entfernung mit Hilfe des Strichbildes

Die Entfernung ermittelt man nach folgender Formel:

$$\frac{Breite\ in\ m\ x\ 1000}{Breite\ in\ Strich} = \boldsymbol{Entfernung\ in\ m}$$

Beispiel: Ein Feindpanzer ist erkannt. Die Breite seines Bugs wird auf 3,5 m geschätzt und im Doppelfernrohr mit der Strichzahl 5 gemessen.

Die Entfernung beträgt:

$$\frac{3{,}5m\ x\ 1000}{5} = \frac{3500}{5} = 700m$$

3059. Soll die **Breite eines Gegenstandes** oder die Ausdehnung eines Geländeteiles mit dem Strichbild des Doppelfernrohrs ermittelt werden, muss man die Entfernung durch Messen, Abgreifen auf der Karte oder Schätzen feststellen.

Mit dem Nullpunkt des Strichbildes richtet man die äußerste Seitenkante des Zieles oder Geländeteiles an und liest die Strichzahl für die Breite ab (Bild 76).



Bild 76 - Ermitteln der Zielbreite mit Hilfe des Strichbildes

Die Breite errechnet man nach folgender Formel:

$$\frac{Breite\ in\ Strich\ x\ Enternung\ in\ m}{1000} = \boldsymbol{Breite\ in\ m}$$

Beispiel: Schanzarbeiten des Feindes sind in einer Entfernung von 800 m erkannt. Die seitliche Ausdehnung ist mit 40 Strich gemessen.

Die Breite beträgt:

$$\frac{40\ x\ 800}{1000} = \frac{32000}{1000} = 32\ m$$

3.2.1.5 Beobachten bei eingeschränkter Sicht

3060. Das Beobachten bei eingeschränkter Sicht ist ungleich schwieriger und anstrengender als bei klarer Sicht (siehe Nrn. 2227 bis 2230).

Oft ist **Horchen** für Beobachter die einzige Möglichkeit, etwas wahrzunehmen, obwohl man zu Geräuschquellen in der Regel nur die grobe Richtung feststellen kann.

3061. Soldaten bzw. Soldatinnen sehen besser, wenn sie ihre Hände trichterförmig vor die Augen halten und dadurch das Blickfeld verkleinern.

Die Sehschärfe bleibt erhalten, wenn man nicht auf einen Punkt starrt, sondern das Ziel mit seinem Blick „umkreist“ (Bild 77).

Zum Schutz vor Überanstrengungen der Augen ist es zweckmäßig, die Augen öfter für etwa 1 bis 2 Sekunden zu schließen. Die Augen ruhen dabei aus.

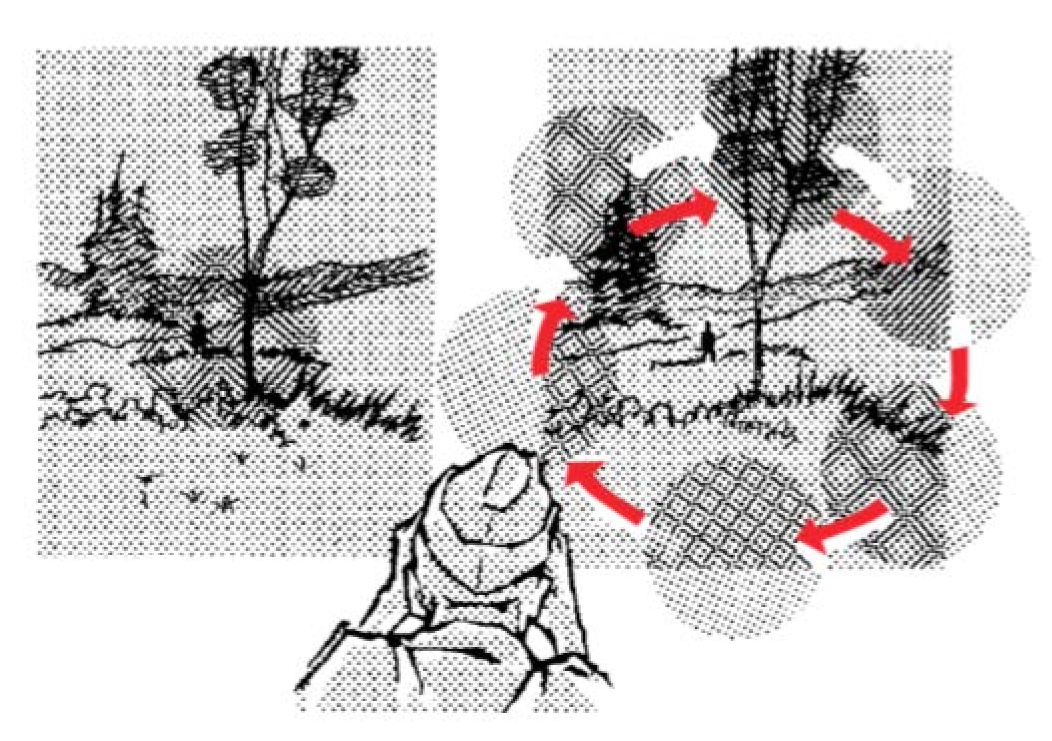


Bild 77 - Ziel mit dem Blick "umkreisen"

3062. Kleinere Bäume, Sträucher und sogar Pfähle kann man bei längerem Hinsehen für Personen halten. Dieser **Sinnestäuschung** begegnet man, indem solche scheinbaren Bewegungen mit bekannten, feststehenden Punkten in Beziehung gebracht werden. Oft ist es zweckmäßig, über die festgelegte Waffe oder z. B. über das in die Erde gesteckte Kampfmesser zu visieren.

Wenn möglich, prägt man sich noch bei klarer Sicht Einzelheiten im Gelände ein und merkt sich die Entfernungen (Entfernungsspinne).

3063. Auch bei Dunkelheit sehen Beobachter durch das **Doppelfernrohr** oft besser.

Sie blicken nicht in Lichtquellen, damit sie nicht geblendet werden.

Gegen **Blendung** z. B. beim Verschießen von Leuchtmunition schließt man kurzzeitig beide Augen, ehe sie mit der Hand oder in einer Deckung gegen die Lichtquelle abgeschirmt werden. Geschützt gegen das einfallende Licht beobachtet man dann weiter.

3064. Beim Horchen (siehe Nrn. 2231 bis 2233) ist es wichtig,

- lautlos zu verharren,
- den Gefechtshelm abzunehmen,
- das Ohr in Geräuschrichtung zu halten,
- die gewölbten Hände hinter die Ohrmuscheln zu legen,
- den Mund zu öffnen und zeitweilig den Atem anzuhalten.

Schließt man vorübergehend die Augen, kann man sich besser konzentrieren.

3065. Bei eingeschränkter Sicht beobachten grundsätzlich zwei Soldaten bzw. Soldatinnen gemeinsam; sie sprechen sich ab und tauschen ihre Wahrnehmungen aus. Sie wählen ihren Platz in tiefer gelegenem Gelände und beobachten gegen den Horizont (Bild 78).

Leucht- und Signalmunition und die Taschenleuchte benutzen sie nur auf Befehl.

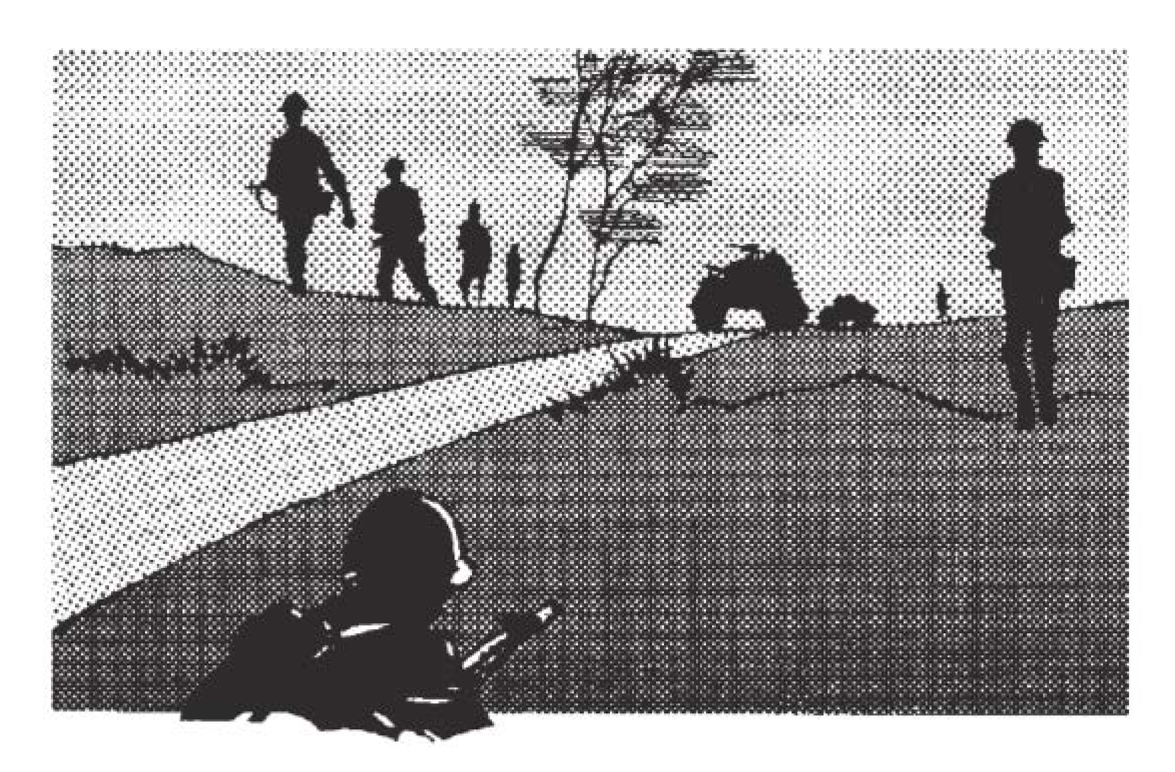


Bild 78 - Beobachten gegen den Horizont

3066. Haben die Beobachter einen eigenen **Infrarot-Scheinwerfer** oder einen Infrarot-/Weißlicht-Scheinwerfer, benutzen sie diesen nur auf Befehl (siehe Nr. 2253).

3067. Bei eingeschränkter Sicht und in unübersichtlichem Gelände sind die **Grenzen des Beobachtungsbereichs** oft schwer zu erkennen. Auch Richtungsangaben sind schwierig. Deshalb

sind oft die linke und die rechte Grenze sowie die Richtung zu wichtigen Geländepunkten auszupflocken. Die Pflöcke können mit Leuchtfarben angestrichen werden. Eine Entfernungsspinne ist stets anzulegen (Nr. 1245).

3.2.2 Ziel auffassen

3.2.2.1 Allgemeines

3068. Eine Voraussetzung für den Feuerkampf ist,

- ein Ziel frühzeitig zu **entdecken**, es dann zu **erkennen** und schließlich zu **identifizieren**,
- die Entfernung dorthin zu ermitteln und
- das Ziel zweifelsfrei anzusprechen.

Mit der Zielansprache können auch allgemeine Beobachtungen mitgeteilt oder eine Einweisung in das durchgeführt werden.

3069. Ein Ziel ist vor allem an folgenden Merkmalen zu **entdecken**:

- Bewegungen,
- Schatten,
- Licht, Blinken und Glanz,
- Oberflächenstruktur und Farbe,
- Spuren, besonders im Schnee,
- Feuer, Rauch, Staub,
- Geräusche.

Man **erkennt** ein Ziel vor allem an den Formen und Umrissen (z. B. KPz/RadKfz) und kann es auf nähere Entfernung anhand der Erkennungsmerkmale, Nationalitätszeichen, Uniform und oft auch an seinem Verhalten **identifizieren**.

3.2.2.2 Entfernungsermittlung

3070. Entfernungen im Gelände ermittelt man durch

- Entfernungsmessen,
- behelfsmäßige Entfernungsermittlung oder
- Entfernungsschätzen.

3071. Zum **Messen** der Entfernungen sind besondere Geräte erforderlich, z. B. Entfernungsmessgeräte in gepanzerten Fahrzeugen, Radargeräte.

Behelfsmäßig ermittelt man die Entfernung durch Abgreifen auf der Karte oder mit optischen Geräten, z. B. mit dem Doppelfernrohr (siehe Nrn. 3055 bis 3058), einer Zieloptik.

Im Feuerkampf müssen Soldaten bzw. Soldatinnen die Entfernung zum Ziel meist schätzen. Vom möglichst genauen **Entfernungsschätzen** hängt es unter anderem ab, ob sie mit ihren Waffen das Ziel treffen.

Ungenaues Entfernungsschätzen kostet Zeit und Munition und kann dem Feind einen Vorteil im Feuerkampf verschaffen.

3072. **Entfernungen**, die man kennt, können zum Vergleich mit Teilstrecken oder der gesamten zu schätzenden Entfernung im Gelände herangezogen werden, zum Beispiel:

Entfernung 50 m = Abstand der Leitpfosten der Bundesstraßen,
100 m = Sportplatzlänge (Bild 79).

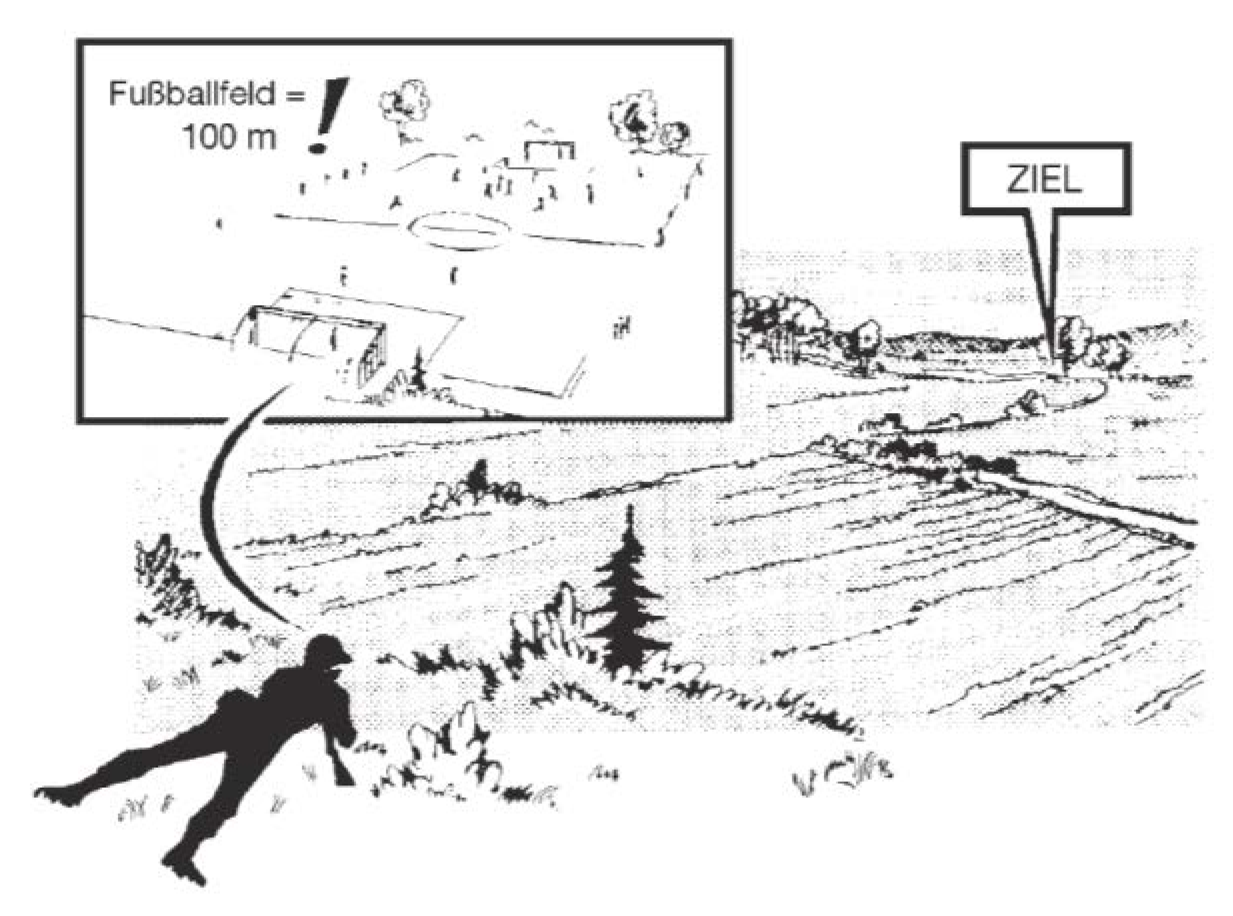


Bild 79 - Vergleich mit einer bekannten Strecke

3073. Bei Entfernungen über flache und langgestreckte oder über nicht durchgehend einsehbare Geländeteile hinweg überträgt man die zu schätzende Entfernung gedanklich auf eine daneben gelegene, gut einsehbare und etwa gleichlaufende Strecke und schätzt sie daran (Bild 80).

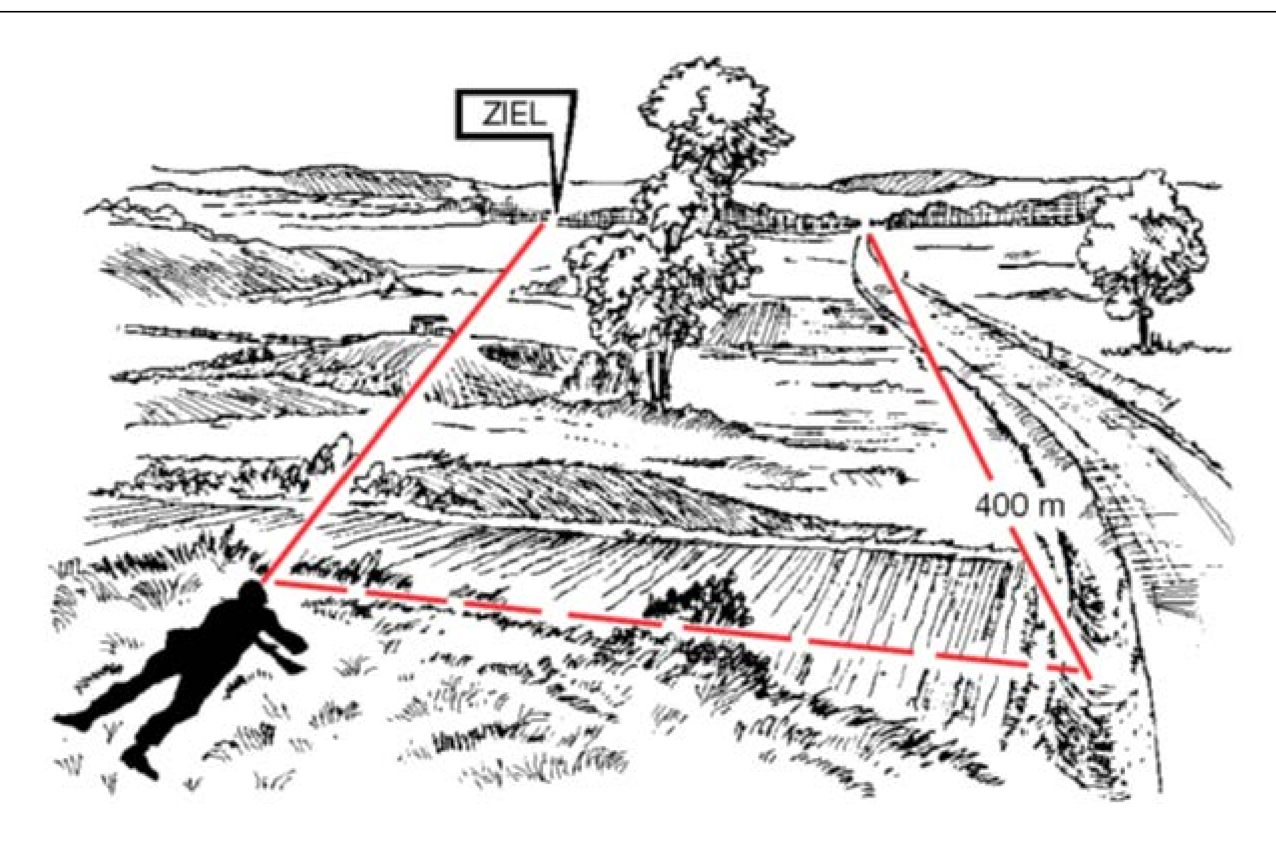


Bild 80 - Seitlicher Übertrag beim Entfernungsschätzen

3074. Soldaten bzw. Soldatinnen können Entfernungen auch nach **erkennbaren Einzelheiten** des Ziels schätzen. Mit bloßem Auge sind bei normaler Sicht die in Bild 81 zu den verschiedenen Entfernungen dargestellten Einzelheiten erkennbar.

3075. **Zu kurz** schätzt man meist, wenn

- die Ziele deutlich sichtbar sind (in voller Größe erkennbar, heller Hintergrund, ungetarnt),
- die Luft klar ist, vor allem nach Regen,
- man die Sonne im Rücken hat,
- das Gelände abfällt,
- das Ziel in durchschnittenem, nicht voll einzusehendem Gelände liegt,
- man die Entfernung über gleichförmiges Gelände, Schnee und Wasserflächen hinweg schätzt,
- man unter Belastung steht, z. B. im Kampf oder
- bei Dunkelheit künstliche Lichtquellen leuchten.

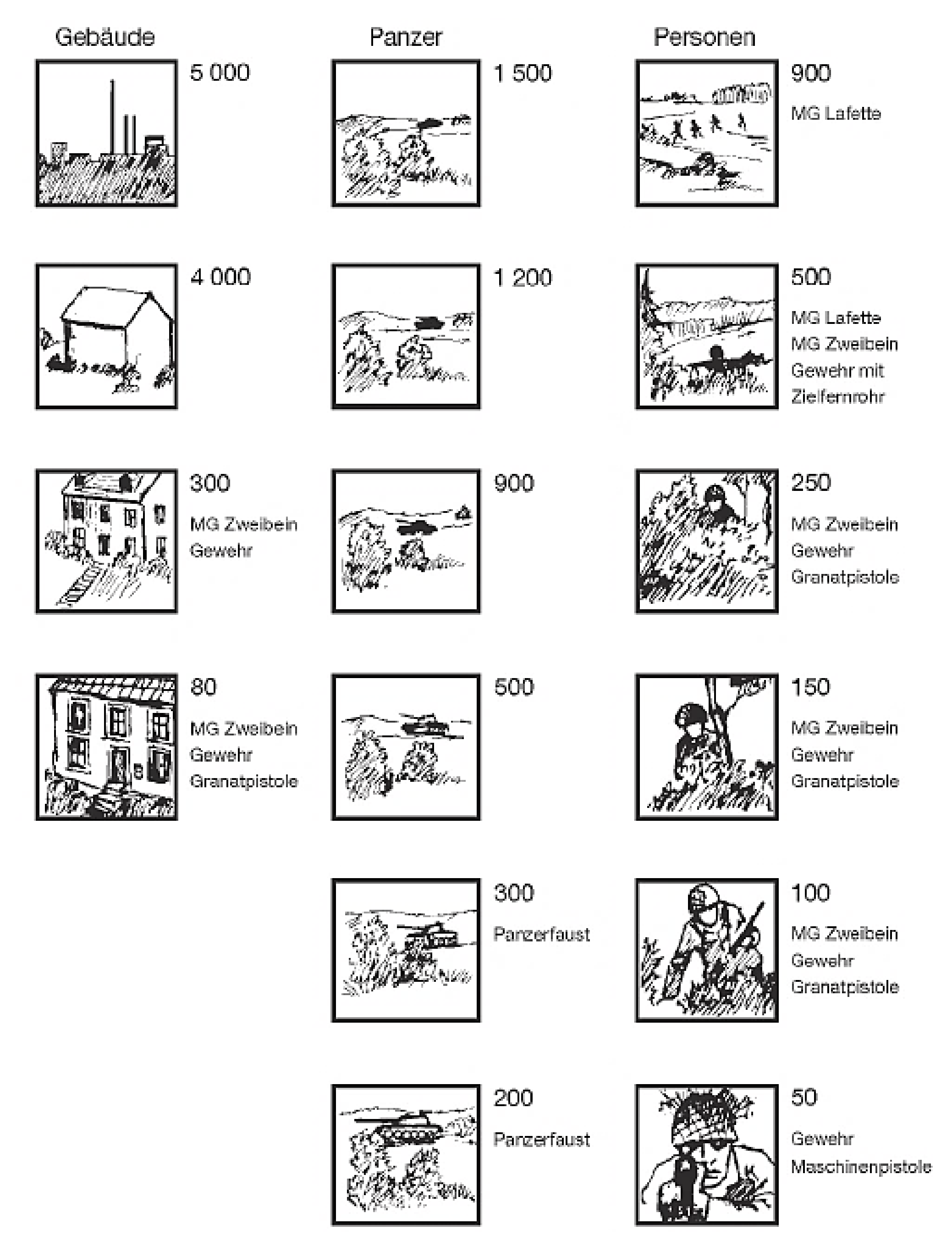


Bild 81 - Erkennbare Einzelheiten und möglicher Waffeneinsatz (Entfernungen in m)

Zu weit schätzt man meist, wenn

- die Ziele kaum erkennbar sind (nur zum Teil sichtbar, dunkler Hintergrund, getarnt),
- man im Liegen schätzt,
- das Gelände ansteigt,
- die Luft flimmert,
- die Sonne ihm ins Gesicht scheint,
- es neblig oder das Wetter schlecht ist,

- es dunkel ist oder Zwielicht herrscht oder
- man sich im Wald befindet.

3076. Soll die **seitliche Ausdehnung eines Ziels** oder eines Geländeteils geschätzt werden, kann man entweder bekannte Strecken zum Vergleich heranziehen oder die seitliche Ausdehnung mit dem Doppelfernrohr feststellen (siehe Nr. 3059).

Fehlen optische Geräte, nimmt man die Hand oder den Daumen als **Hilfsmittel**. Alle Soldaten bzw. Soldatinnen sollen daher wissen, welcher Strichzahl die Breite ihrer Hand, ihrer Finger und ihres Daumens bei ausgestrecktem Arm entspricht. Eine Handbreite deckt auf eine Entfernung von 1000m im Durchschnitt 150 Strich.

3.2.2.3 Zielansprache

3077. Die **Zielansprache** muss schnell zum Ziel hinführen; sie soll knapp sein und jeden Zweifel ausschließen.

Beispiel (Bild 82):

- Richtung „Halbrechts
- Entfernung in Metern 600
- Hilfsziel (falls erforderlich), Haus mit rotem Dach
- das Ziel (dabei Lage zum Hilfsziel) an rechter Hausecke unten MG“.

3078. Die **Richtung zum Ziel** kann angegeben werden:

- mit dem ausgestreckten Arm und gleichzeitigem Zuruf (z. B. „geradeaus“, „links“, „halbrechts“),
- mit dem Uhrzeigerverfahren (siehe Nr. 3079),
- mit dem Hinweis auf einen auffälligen Punkt im Gelände, der entweder aus der Geländetaufe bekannt ist oder angesprochen werden muss;
- durch einen Richtungsschuss oder
- durch die Angabe der Himmelsrichtung.

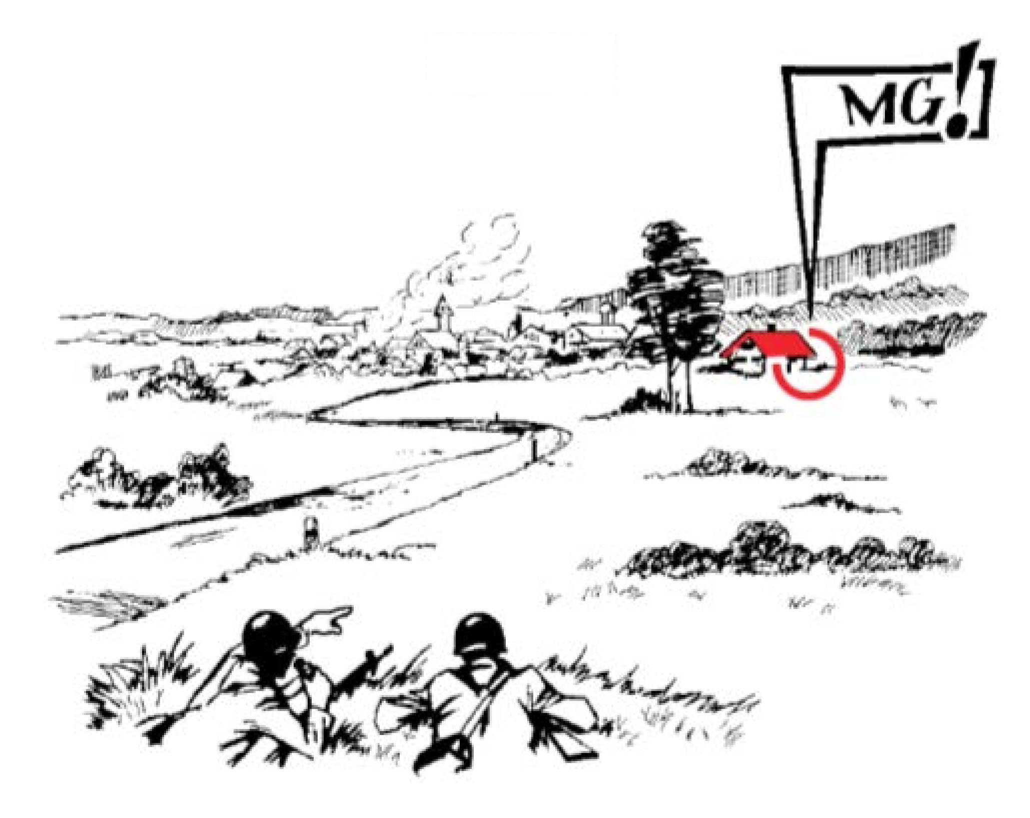


Bild 82 - Zielansprache

3079. Beim **Uhrzeigerverfahren** ist der eigene Standort als Mittelpunkt eines gedachten Zifferblattes anzunehmen.

Die „12“ des Zifferblattes zeigt immer

- bei Kraftfahrzeugen und Luftfahrzeugen auf Bugmitte,
- bei Flugabwehr- oder Fliegerabwehrwaffen in Stellung nach Norden.

Die Richtung wird entsprechend den **12 Zahlen** des Zifferblattes angegeben, z. B. „10 Uhr“.

Dieses Verfahren lässt sich zwischen mehreren Soldaten bzw. Soldatinnen oder Besatzungen nur anwenden, wenn **Sichtverbindung** besteht und eine gemeinsame Richtung z. B. „12“ = Bewegungs-, Hauptschussrichtung, festgelegt wurde.

3080. Ein **Richtungsschuss** kann die Zielansprache ersetzen, wenn die Lage das zulässt.

3081. Bei **deutlich sichtbaren Zielen**, die man nicht verwechseln kann, genügt es meist, die Richtung anzugeben, auf das Ziel zu zeigen und es kurz anzusprechen.

Beispiele:

- „Panzer von rechts“,
- „Halblinks – zwei Schützen“,
- „Halbrechts – MG“.

3082. Die Angabe eines **Hilfsziels** erleichtert die Zielansprache.

Auffällige Geländepunkte in der Nähe des anzusprechenden Ziels sind dazu am besten geeignet. Oft sind mehrere Hilfsziele für eine Zielansprache erforderlich (Bild 83).

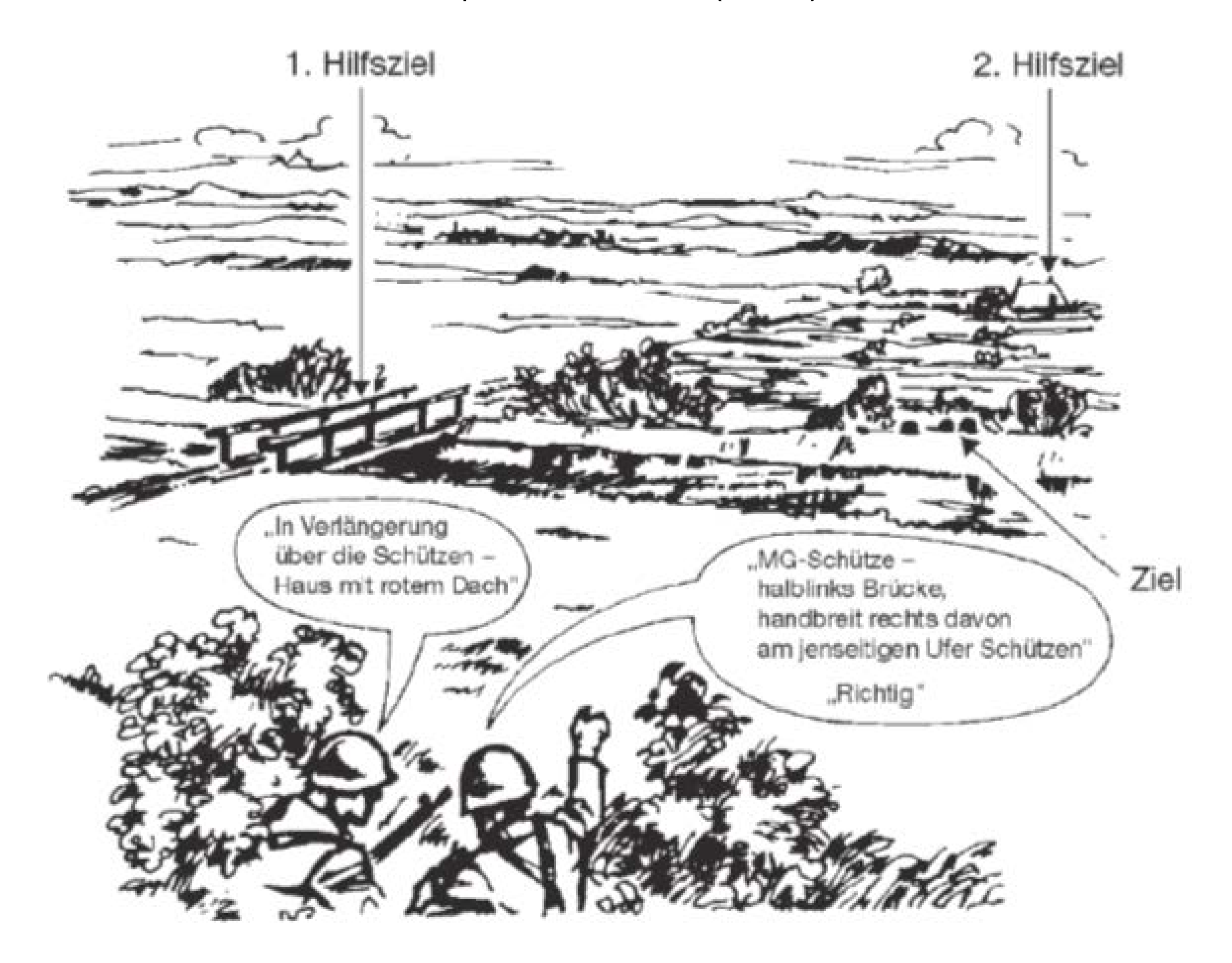


Bild 83 - Hilfsziele bei der Zielansprache

Vom Hilfsziel aus führt die Zielansprache zum Ziel. Die **Entfernung vom Hilfsziel** zum Ziel kann – soweit erforderlich – angegeben werden:

- in Metern geschätzt,
- in Fingerbreiten (Bild 84),
- in Daumenbreiten,
- in Handbreiten (Bild 85),
- in Strich (Nrn. 3056 bis 3057) oder
- in anderer eindeutiger Weise, z. B. mit Hilfe von Straßenbegrenzungspfählen,

die sich zwischen Hilfsziel und Ziel befinden.

3083. Bei der Zielansprache mit Hilfe von **Hand-, Daumen- oder Fingerbreiten** ist der Arm ausgestreckt und ein Auge geschlossen.

Die eine Seitenkante der Hand, des Daumens oder der sonst benötigten Finger wird an ein erkanntes Hilfsziel angelegt; hart an der anderen Seitenkante muss dann das anzusprechende Ziel (oder auch ein weiteres Hilfsziel) sichtbar sein (Bild 84 und 85).

Liegt das Ziel seitlich des Hilfsziels, wird die Hand zum Visieren senkrecht gehalten. Sieht man es ober- und unterhalb des Hilfsziels, hält er seine Hand waagerecht.

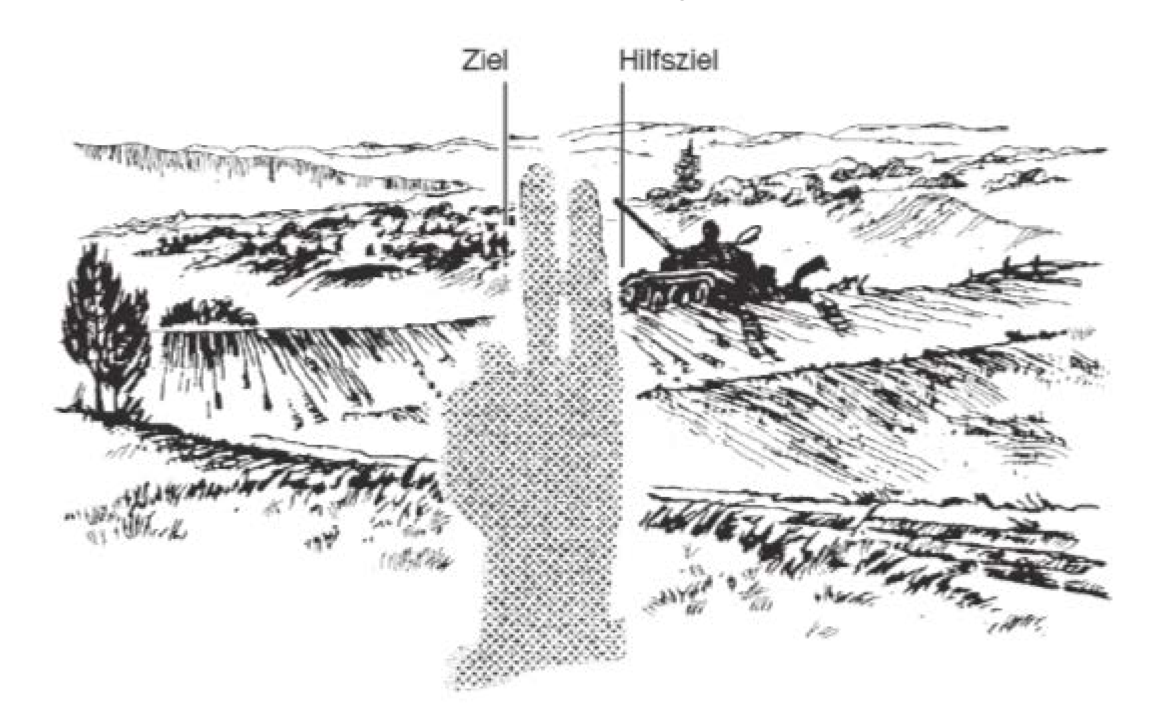


Bild 84 - Die Entfernung vom Hilfsziel zum Ziel in Fingerbreiten

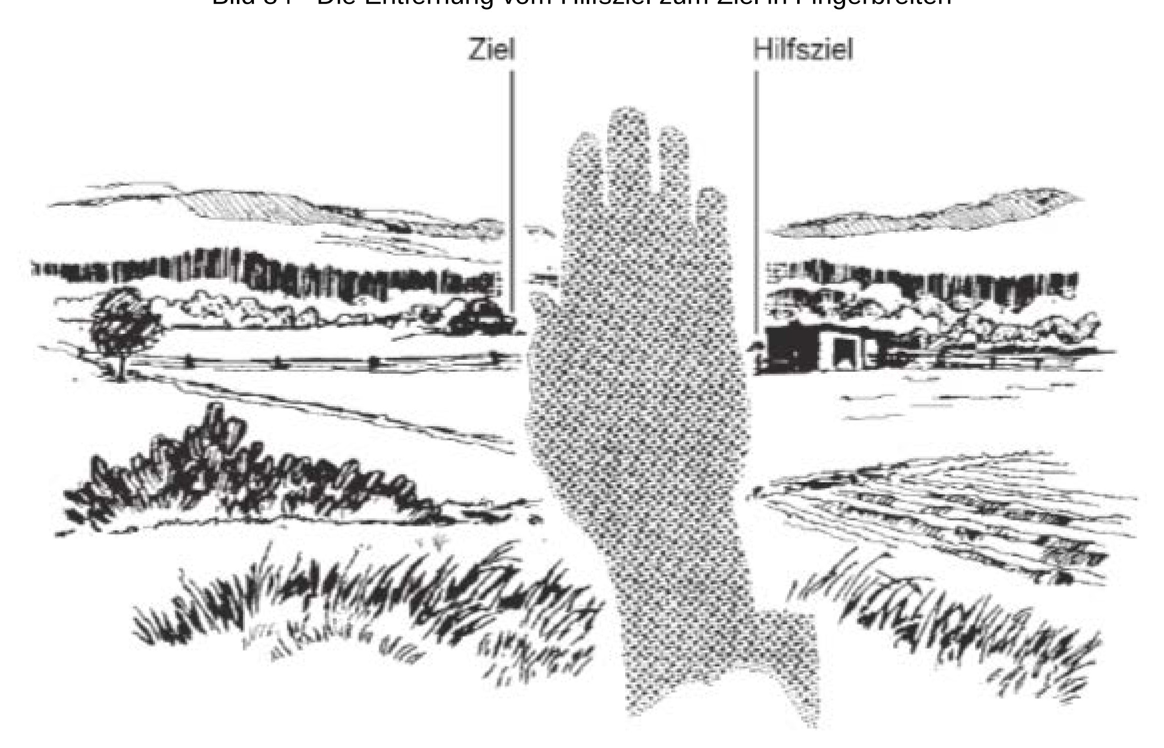


Bild 85 - Die Entfernung vom Hilfsziel zum Ziel in Handbreiten

3084. Der Soldat bzw. die Soldatin, für welchen bzw. welche die Zielansprache bestimmt ist, gibt ein markantes Merkmal (z. B. Farbe, Form, Tätigkeit) an und bestätigt damit, dass er Hilfsziel oder Ziel richtig erkannt hat.

Fehlen hervorstechende Einzelmerkmale, ist für die **Bestätigung** ein weiteres Hilfsziel zu benennen. Erkennt er bzw. sie das angesprochene Hilfsziel oder das Ziel nicht, meldet er bzw. sie: „Nicht erkannt". Die Zielansprache ist dann zu wiederholen, meist zu ergänzen.

3085. Beispiel für eine **Zielansprache mit Bestätigung**:

	GrpFhr	**MG-Schützen**
Richtung	„Halbrechts, (zeigen mit ausgestrecktem Arm in die Richtung)	Beobachten in angegebener Richtung.
Entfernung	600"	Stellen das Visier ein und richten den Blick auf ca. 600 m
Hilfsziel	„Haus mit rotem Dach"	Bestätigen: „Auf dem Dach zwei Schornsteine"
Ziel (dabei Lage zum Hilfsziel)	„Handbreite rechts von Hausecke – unten MG" „Richtig"	Fassen das Ziel auf und bestätigen: „Im gelben Fleck"

3086. Eine **Geländetaufe** vereinfacht die Zielansprache. Einzelne Geländebedeckungen oder -formen werden in der Regel nach auffälligen Merkmalen benannt, z. B.

- unbewaldete Höhe = Kahler Berg,
- Gehöft mit Silo = Silohof,
- Waldstück in Kreuzform = Kreuzwald.

Bäume sind nicht als „Buche", „Tanne" oder „Birke" anzusprechen, sondern nach ihrer Form z. B. als Kugelbaum, Spitzbaum oder auch kahler Baum zu bezeichnen.

Die Entfernungen zu den angesprochenen Geländepunkten sind möglichst genau zu ermitteln und mit dem eigenen Standort in einer Skizze als **Entfernungsspinne** festzuhalten. (Bild 86)

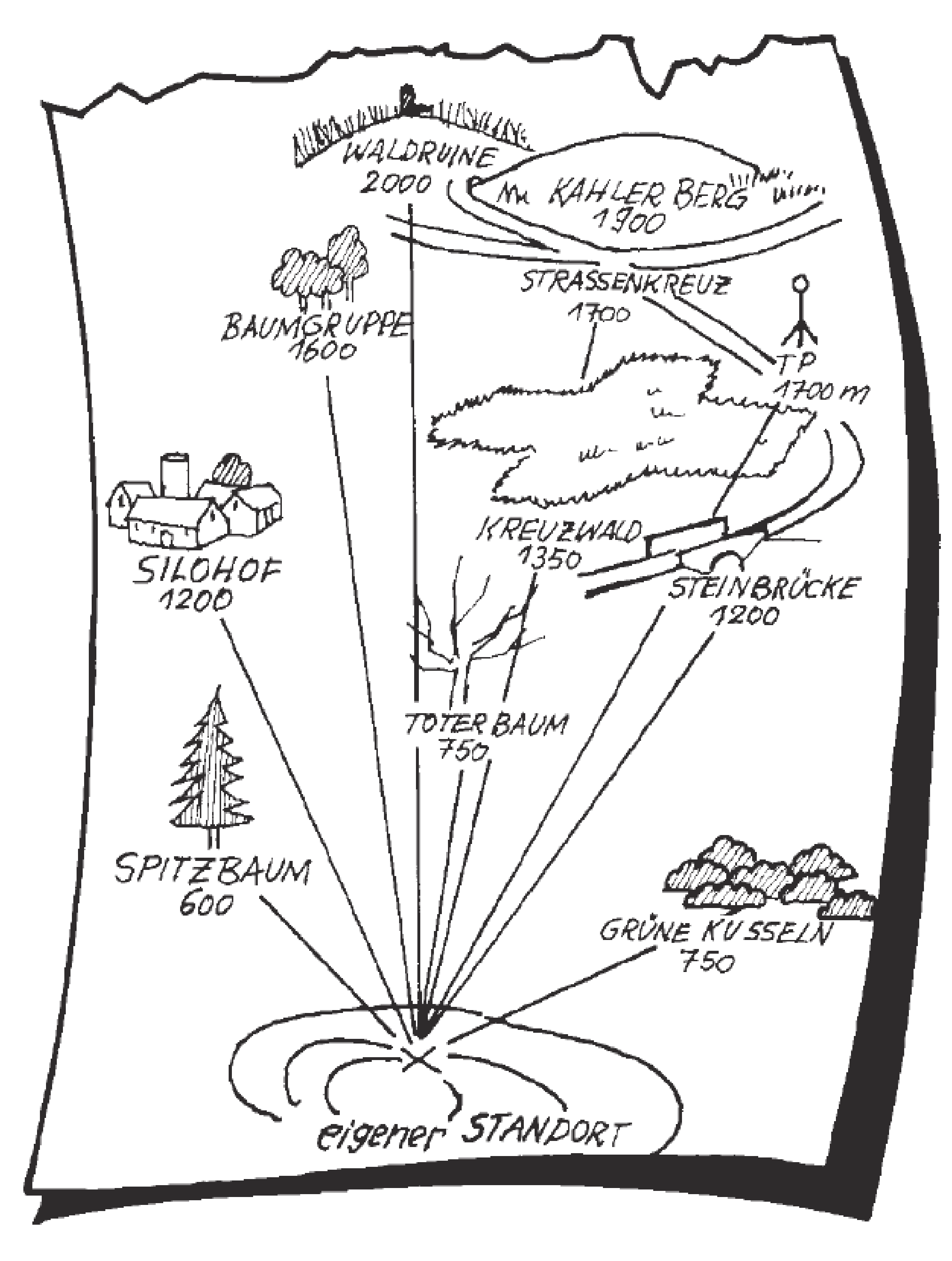


Bild 86 - Geländetaufe mit Entfernungsspinne

3.3 Feuerkampf

3.3.1 Grundsätze

3.3.1.1 Allgemeines

3087. Die Waffe ist jederzeit griffbereit zu halten, gegen Witterungseinflüsse und Verschmutzung zu schützen und die Funktion regelmäßig zu überprüfen.

Alle Soldaten bzw. Soldatinnen führen den **Feuerkampf**, um den Feind mit gezieltem Feuer niederzukämpfen. Sie bekämpfen zuerst immer das gefährlichste Ziel, das sie an der Ausführung ihres Auftrags hindert.

Häufig zwingen sie den Feind mit dem Feuer ihrer Waffe in Deckung, damit sich andere eigene Teile bewegen können.

Soll das Vorgehen anderer überwacht werden, so bezieht man eine Stellung. Man beobachtet und hält sich bereit, bei plötzlich auftretendem Feind Feuerschutz zu geben.

3088. Soldaten bzw. Soldatinnen müssen die **Kampfentfernung** ihrer Waffe kennen. Kampfentfernungen gegen **Erdziele** bei ausreichender Sicht sind:

Handwaffen

- Pistole bis 50 m
- Maschinenpistole bis 100 m
- Gewehr G3 bis 300 m
- Granatpistole bis 350 m
- Gewehr G36 bis 500 m
- Gewehr mit Zielfernrohr bis 600 m
- Maschinengewehr auf Zweibein bis 600 m
- Maschinengewehr auf Feldlafette bis 1 200 m

Panzerabwehrhandwaffen

- leichte Panzerfaust
  + gegen stehende Ziele bis 300 m
  + gegen fahrende Ziele bis 200 m
- Panzerfaust 3/Bunkerfaust
  + gegen stehende Ziele bis 400 m
  + gegen fahrende Ziele bis 300 m

Kampfentfernungen für **Handwaffen gegen Flugziele** sind:

- Gewehr „G3“ bis 300 m (Feuereröffnung auf 500 m Zielentfernung),
- Gewehr „G36“ bis 400 m (Feuereröffnung auf 500 m Zielentfernung),
- Maschinengewehr bis 600 m (Feuereröffnung auf 900 m Zielentfernung).

3089. Der Feind soll mit eigenem Feuer überrascht werden. Kommt der Feind in der Feuereröffnung zuvor, wird das Feuer blitzschnell erwidert.

Grundsatz:

! **Den Feuerkampf gewinnt, wer schneller schießt und besser trifft.**

3090. **Flugziele** werden entsprechend der befohlenen Feuerregelung[20] bekämpft. Bei unmittelbaren Angriffen muss er den Feuerkampf sofort aufnehmen.

Bei **Luftlandungen** wird das Feuer grundsätzlich sofort eröffnet, um den Feind möglichst noch vor der Landung niederzukämpfen.

3.3.1.2 Stellungen für den Feuerkampf

3091. Soldaten bzw. Soldatinnen kämpfen aus **Stellungen**, zu denen stets eine **Wechselstellung** gehören soll. Wird die Stellung nicht befohlen, erkundet man sie selbst. Die Stellung soll

- Schussfeld im befohlenen Wirkungsbereich haben,
- Überraschung des Feindes mit Feuer ermöglichen,
- Deckung gegen Flachfeuer und Sicht bieten,
- nach dem Ausbau Deckung gegen Splitter bieten,
- vom Feind ungesehen zu beziehen und zu räumen sein,
- es ermöglichen, die Nachbarn zu unterstützen und
- nicht in der Nähe auffallender Geländepunkte liegen.

Beim Erkunden einer Stellung für die Panzerfaust ist zusätzlich darauf zu achten, dass die Rückstrahlzone frei ist.

[20] Vgl. Anlage 7.15, Bezugsdokument 9.

Stellungen und Wechselstellungen dürfen nicht zu dicht beieinander liegen (Bild 87). In der Wechselstellung darf man nicht vom Feuer auf die alte Stellung erfasst werden.

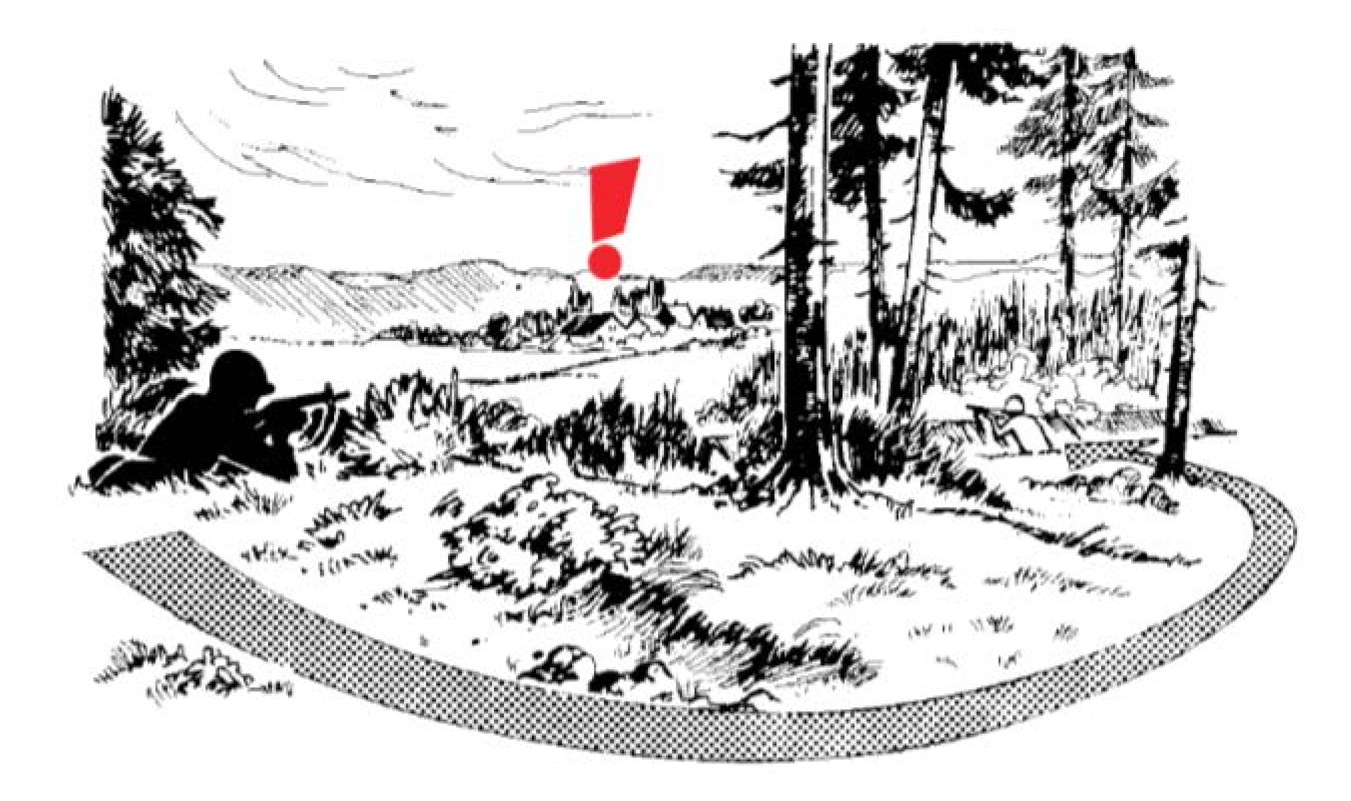


Bild 87 - Stellung und Wechselstellung

3092. **Stellungen** werden so **ausgebaut**, dass man treffsicher schießen kann.

Dazu schafft man sich, je nach der Waffe und Art des Anschlags,

- eine feste Auflage für die Waffe (z. B. Grassoden, Sandsack),
- eine Auflage für beide Ellenbogen,
- eine ruhige und feste Körperlage,
- einen festen Halt für die Füße,
- Platz für Munition.

Dabei ist auf die Tarnung zu achten und das Schussfeld, wenn notwendig, zu verbessern.

Der Ausbau einer Stellung zum Kampfstand wird meistens befohlen.

Erlaubt es die Lage, wird die eigene Stellung **von der Feindseite her überprüft.**

3093. Stellungen sind

- teilgedeckt,
- versteckt oder
- offen.

3094. **Teilgedeckte Stellungen** (Bild 88) bieten Schutz gegen Flachfeuer und teilweise gegen Splitter. Gegen Beobachtung auf der Erde und aus der Luft sind sie zu tarnen.

Teilgedeckte Stellungen finden sich z. B. hinter Böschungen in Gräben und hinter Mauerresten, oder sie werden als Kampfstände gebaut.

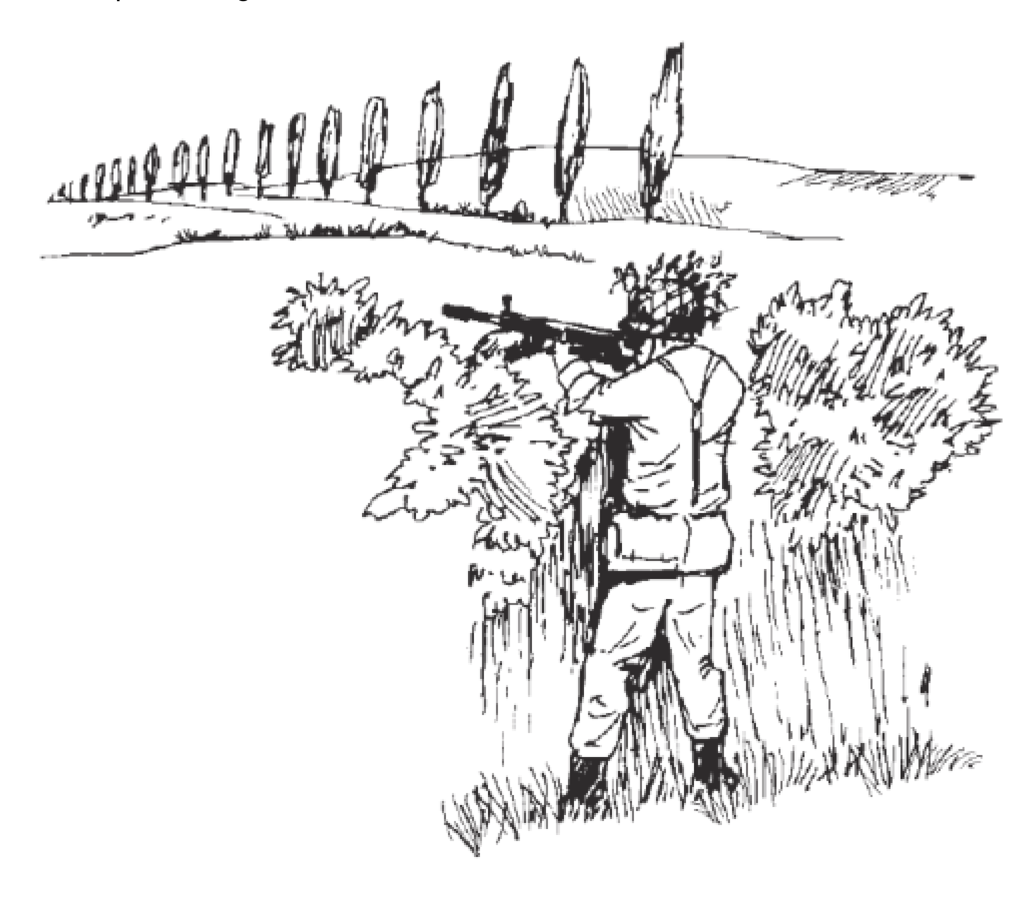


Bild 88 - Teilgedeckte Stellung

3095. Die **versteckte Stellung** (Bild 89) bietet nur Schutz gegen Sicht und ist vor allem in bewachsenem und in bebautem Gelände zu finden. Alle Vorbereitungen für den Feuerkampf sind unter Tarnschutz so zu treffen, dass man durch den Feind nicht erkannt wird.

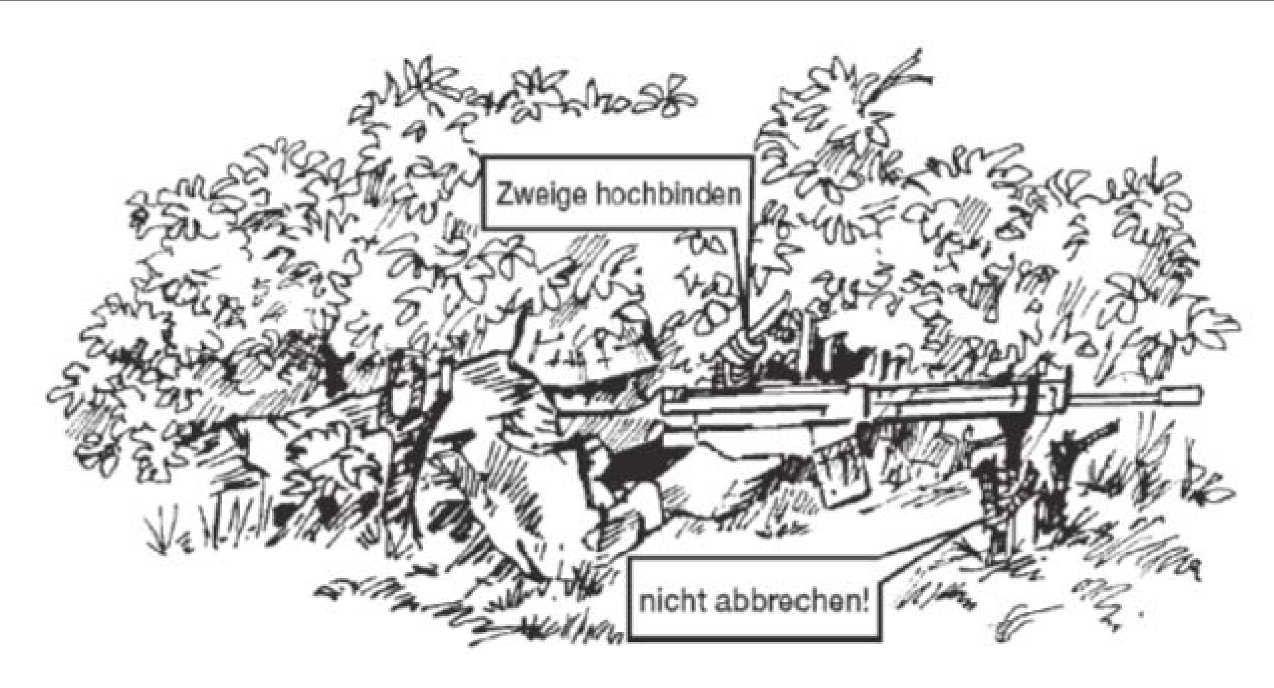


Bild 89 - Versteckte Stellung

3096. Eine **offene Stellung** bietet keinen oder nur wenig Schutz gegen Feuer und Sicht.

Man kämpft aus einer offenen Stellung nur dann, wenn der Auftrag, das Gelände oder das Verhalten des Feindes dazu zwingen (siehe Nrn. 2160, 3032).

Der Anschlag wird dem Gelände und dem Bewuchs angepasst.

3097. **Die Stellung** wird – meist auf Befehl – **gewechselt**, wenn

- feindliche Waffenwirkung, Nebel, Rauch und Staub den Kampf aus der bisherigen Stellung unmöglich machen,
- die Wechselstellung für die augenblickliche Erfüllung des Auftrags günstiger ist oder
- man den Feind dadurch täuschen oder überraschen kann.

Muss die Stellung ohne Befehl gewechselt werden, ist dies sofort dem Gruppenführer bzw. der Gruppenführerin zu melden. Während der Sturmabwehr darf die Stellung nur auf Befehl gewechselt werden.

3.3.1.3 Feuerarten, Schießarten

3098. Einzelheiten über die Feuer- und Schießarten sowie über die Anschläge beim Schießen mit Handwaffen und in der Fliegerabwehr enthalten die Schieß- und Waffenregelungen.

3.3.1.4 Zielwahl

3099. Soldaten bzw. Soldatinnen bekämpfen nur **Ziele**, gegen die sie mit ihrer Waffe **Wirkung erreichen** können.

3100. Im **geleiteten Feuerkampf** wird das **Ziel befohlen**. Das Ziel muss zweifelsfrei erkennbar sein. Handelt es sich um eine Zielgruppe, muss, wenn man sich nicht mit den Nachbarn abstimmen kann, oft selbst entschieden werden, auf welches Ziel das Feuer zuerst eröffnet wird. Es wird dann das gegenüberliegende gefährlichste Ziel bekämpft.

3101. Beim selbstständig geführten Feuerkampf treffen die Soldaten bzw. Soldatinnen die **Zielwahl** entsprechend ihrem Auftrag. Das Ziel kann manchmal eher der gut getarnte Feind sein, der Feuerschutz gibt, als der sich vorarbeitende, deutlich erkennbare.

3.3.1.5 Feuereröffnung

3102. Die Vorbereitungen für den Feuerkampf sind in Deckung zu treffen.

Das **Feuer** soll den Feind **überraschen**. Besondere Bedeutung gewinnt dies beim Schießen mit Panzerabwehrhandwaffen. Man eröffnet das Feuer meist erst auf eine Entfernung, die ein sicheres Treffen verspricht.

Unterlegenen Feind lässt man – wenn möglich – auflaufen und kämpft ihn auf nächste Entfernung nieder.

3103. Die Feuereröffnung befehlen die GrpFhr nach Lage und Gelände. Sie können dies durch

- „Feuervorbehalt!“
- Festlegen einer Linie („Feuereröffnungslinie“) im Gelände oder durch
- „Feuererlaubnis!“ befehlen.

Soldaten bzw. Soldatinnen müssen stets feuerbereit sein; dazu haben sie z. B. beim Gewehr in jeder Kampfpause ein volles Magazin einzuführen, bzw. das Magazin nachzufüllen, die Waffe fertigzuladen und das Visier auf die Entfernung einzustellen, in der der Feind zu erwarten ist.

3.3.2 Geleiteter Feuerkampf

3.3.2.1 Allgemeines

3104. Wo immer möglich, **leiten GrpFhr den Feuerkampf**. Dazu befehlen sie **„Feuervorbehalt!“** und geben Feuerkommandos.

Beim Feuerkampf beobachten sie die Wirkung des Feuers und befehlen:

- Schussverbesserungen,
- Zielwechsel oder neue Zielverteilung,
- Feuerunterbrechung oder Feuereinstellung.

Am Feuerkampf nehmen GrpFhr teil, meist um das Feuer im Schwerpunkt zu verdichten oder es durch Richtungsschuss zu leiten.

3105. Der geleitete Feuerkampf beginnt oft mit einem **Feuerüberfall**. Das Feuer aller Schützen bzw. Schützinnen muss schlagartig einsetzen und den Feind überraschen. Dazu können GrpFhr das Feuer mehrerer Soldaten bzw. Soldatinnen oder der ganzen Gruppe auf ein gefährliches Ziel (Einzelziel oder Zielgruppe) oder auch auf mehrere Ziele zusammenfassen (Bild 90).

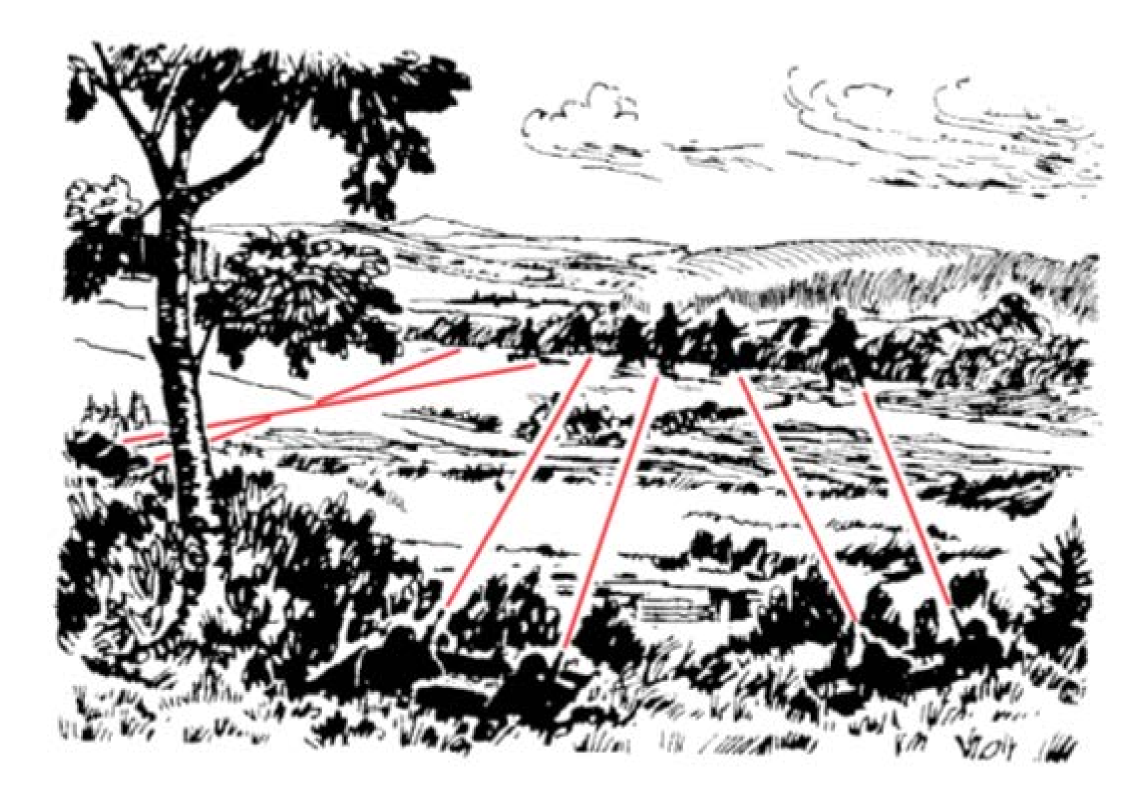


Bild 90 – Feuerüberfall

3106. Oft wird der geleitete Feuerkampf im Verlauf des Kampfes in den selbstständig geführten Feuerkampf übergehen.

GrpFhr können jederzeit wieder die Leitung des Feuerkampfes übernehmen, indem sie

- durch Zuruf „Feuervorbehalt!“ befehlen und dann
- ein Feuerkommando geben oder
- das Feuer einstellen oder unterbrechen lassen.

Nach einer Feuereinstellung oder Feuerunterbrechung befehlen sie, ob Deckung zu nehmen, ein Stellungswechsel durchzuführen oder feuerbereit weiter zu beobachten ist.

3.3.2.2 Feuerkommandos

3107. Das **Feuerkommando** ist in der Reihenfolge und – soweit nötig – dem Inhalt nach festgelegt. Das Merkwort dafür lautet „ E R E Z A ” :

E = **E**inheit (Anruf für Soldat bzw. Soldatin, Waffe),

R = **R**ichtung (Schussrichtung zum Ziel),

E = **E**ntfernung (geschätzte Entfernung zum Ziel, Visierentfernung),

Z = **Z**iel (Zielbezeichnung, Zielwechsel),

+ Hilfsziel oder Hilfsziele,
+ Lage des Ziels zum Hilfsziel,

} soweit erforderlich,

A = **A**usführung (Feuereröffnung, wenn nötig vorher Munitionsart und -menge, Feuerart, Lichteinsatz).

Wenn immer möglich, ist das Feuerkommando auf „Z A“ zu kürzen.

3108. Das **verkürzte Feuerkommando** enthält nur **Z**iel und **A**usführung, wenn klar ist, wer schießen soll. Wenn das zu bekämpfende Ziel eindeutig ist oder Feind überraschend auftritt, genügt das Kommando **„Feuer!“**

3109. **Verkürztes Feuerkommando** für den Feuerkampf mit **Gewehr (Beispiel)**:

Z „An Buschreihe Schützen –

A Feuer!“

3110. Bei der Zielansprache beobachten die Schützen bzw. Schützinnen über die Deckung, danach treffen sie die letzten **Vorbereitungen** (siehe Nr. 3113) und melden durch Zeichen oder leisen Zuruf, wenn sie fertig sind.

3111. GrpFhr können das Feuer eröffnen, indem sie

- „Feuer!“ befehlen,
- pfeifen,
- Lichtzeichen geben oder
- selbst schießen.

3112. Das Kommando zur **Feuerunterbrechung oder Feuereinstellung** lautet: „Stopfen!“ Die Soldaten bzw. Soldatinnen sichern und ziehen die Waffe in die Deckung; sie beobachten oder führen weitere Befehle aus.

3113. **Feuerkommando für einen Feuerüberfall mit Gewehr aus teilgedeckter Stellung** (Beispiel):

Kommando		Tätigkeiten und Meldungen
E	„Gefreite Müller, Moser und Schulz – fertig machen zum Feuerüberfall –	Soldaten bzw. Soldatinnen nehmen Blickverbindung mit dem Gruppenführer bzw. der Gruppenführerin auf oder heben die Hand,
R	geradeaus –	blicken in die befohlene Richtung,
E	zwohundert –	überprüfen, ob die Waffe fertiggeladen, das Magazin richtig eingeführt und der Magazinhalter fest eingerastet ist,
Z	feindliche Schützen vor Buschgruppe – Müller die beiden linken – Moser den mittleren und Schulz den rechten –	fassen das Ziel auf, fassen die Einzelziele auf, geben ggf. ein Hilfsziel zur Bestätigung, gehen in Deckung
A	Einzelfeuer auf Pfiff (oder: auf Kommando – ich zähle) –	gehen mit ruhigen, unauffälligen Bewegungen in Anschlag, entsichern dabei und stellen Feuerart „Einzelfeuer“ ein, beobachten ihr Ziel über das Rohr hinweg, melden durch Zeichen oder Zuruf „Fertig“ und zielen
	Pfiff (oder: drei – zwo – eins – Feuer)!“	bekämpfen zugewiesenen Feind, sichern die Waffe und setzen sie ab, beobachten das Gefechtsfeld.

3114. **Feuerkommando für Maschinengewehr und Panzerfaust (Beispiel):**

E	„MG –	E	„Panzerfaust –
R	halbrechts –	R	geradeaus –
E	400 –	E	200 –
Z	schanzende Schützen vor heller Birke –	Z	Panzer-Querfahrt von links –
A	Feuer!“	A	Feuer!“

3.3.3 Selbständig geführter Feuerkampf

3.3.3.1 Allgemeines

3115. Wenn Lage oder Gelände es erfordern, befehlen GrpFhr allen oder einzelnen Soldaten bzw. Soldatinnen: **„Feuererlaubnis!“** z. B. wenn

- sie die Gruppe oder das Gelände nicht übersehen können,
- sie von der Feuereröffnung des Feindes überrascht worden sind oder
- zu erwarten ist, dass sie im Feindfeuer den Feuerkampf nicht leiten

können.

Die Soldaten bzw. Soldatinnen wählen dann das Ziel, die Munitionsmenge und den Zeitpunkt der Feuereröffnung selbstständig.

Jedem Schützen bzw. jeder Schützin ist ein Beobachtungs- und Wirkungsbereich und, wenn nötig, eine Hauptschussrichtung zu befehlen.

3116. **Aus eigenem Entschluss** führen die Soldaten bzw. Soldatinnen den Feuerkampf, wenn

- Feind sie unmittelbar gefährdet oder
- ein Feuerkommando im Gefechtslärm nicht durchdringt oder ausbleibt (z. B. bei Ausfall des Führers bzw. der Führerin).

Im selbstständig geführten Feuerkampf kämpfen die Soldaten bzw. Soldatinnen so, wie Auftrag und Lage dies erfordern. Soldaten bzw. Soldatinnen im selben Kampfstand, wenn möglich auch in benachbarten Kampfständen, wirken dabei zusammen, vor allem durch Austausch der Beobachtungsergebnisse und durch Absprache über Feuereröffnung und Zielverteilung.

3.3.3.2 Verhalten der Soldaten bzw. Soldatinnen beim Feuerkampf

3117. Zum Feuerkampf gehen die Soldaten bzw. Soldatinnen so in Anschlag, dass sie sich vor der Feuereröffnung nicht verraten; das bedeutet, dass die Zeit bis zum Brechen des ersten Schusses möglichst kurz zu halten ist.

3118. Gegen Feind, der überraschend auf nahe Entfernung auftritt oder der ausweicht, eröffnet man sofort das Feuer und kämpft ihn nieder.

3119. Mit **Leuchtspurmunition** wird geschossen, um mit Richtungsschüssen die Zielansprache zu erleichtern oder eine bessere Schussbeobachtung z. B. beim MG zu ermöglichen. Oft schießen die GrpFhr mit Leuchtspurmunition.

3120. **Munition ist zu sparen**. Vorzeitig oder überflüssig verschossene Munition fehlt oft im entscheidenden Augenblick.

3121. Wenn immer möglich, prüft man die Anzahl der Patronen im Magazin und wechselt es aus, auch wenn noch nicht alle Patronen verschossen wurden. Mit der Restmunition wird ein Magazin aufgefüllt.

Ziel muss es sein, dass immer ausreichend Munition im Magazin zur Verfügung steht, damit man im Feuerkampf, z. B. bei der Sturmabwehr, in kritischer Lage möglichst nicht gezwungen ist, einen Magazinwechsel durchzuführen.

3122. Soldaten bzw. Soldatinnen nutzen jede Gelegenheit, ihren **Munitionsbestand** zu ergänzen. Sie übernehmen beispielsweise von verwundeten oder gefallenen Kameraden die Munition und sammeln die Munition ausgefallener Waffen.

3123. **Der Feuerkampf** wird selbstständig **unterbrochen oder beendet**, wenn

- der Feind vernichtet oder niedergehalten ist,
- der Feind sich dem Feuer entzogen hat,
- der Feuerkampf aus einer Wechselstellung fortgesetzt werden muss.

Auch während des Feuerkampfes ist auf unmittelbare oder weitergegebene Zeichen, Rufe oder Signale des Gruppenführers bzw. der Gruppenführerin zu achten.

3.3.4 Feuerkampf bei eingeschränkter Sicht

3124. Ohne Gefechtsfeldbeleuchtung oder Nachtsehgeräte sind Ziele bei **eingeschränkter Sicht** oft erst auf kurze Entfernung zu erkennen. Deshalb ist es notwendig, jede Art von Gefechtsfeldbeleuchtung für den Feuerkampf auszunutzen.

3125. Der Feind ist gegen den Horizont fast immer als Silhouette zu erkennen. Man bezieht deshalb, wenn Auftrag und Gelände es erlauben, eine tiefer gelegene **Stellung mit Schussfeld gegen den Horizont**; am Hinterhang ist das meist gegeben.

3126. Kann die eigene Stellung noch bei Helligkeit erkundet werden, wird nach Ausbau der Stellung **die Waffe nach Seite und Höhe festgelegt** (Bilder 91 und 92).

Die vorbereitete Stellung ist möglichst erst nach Einbruch der Dunkelheit zu beziehen.

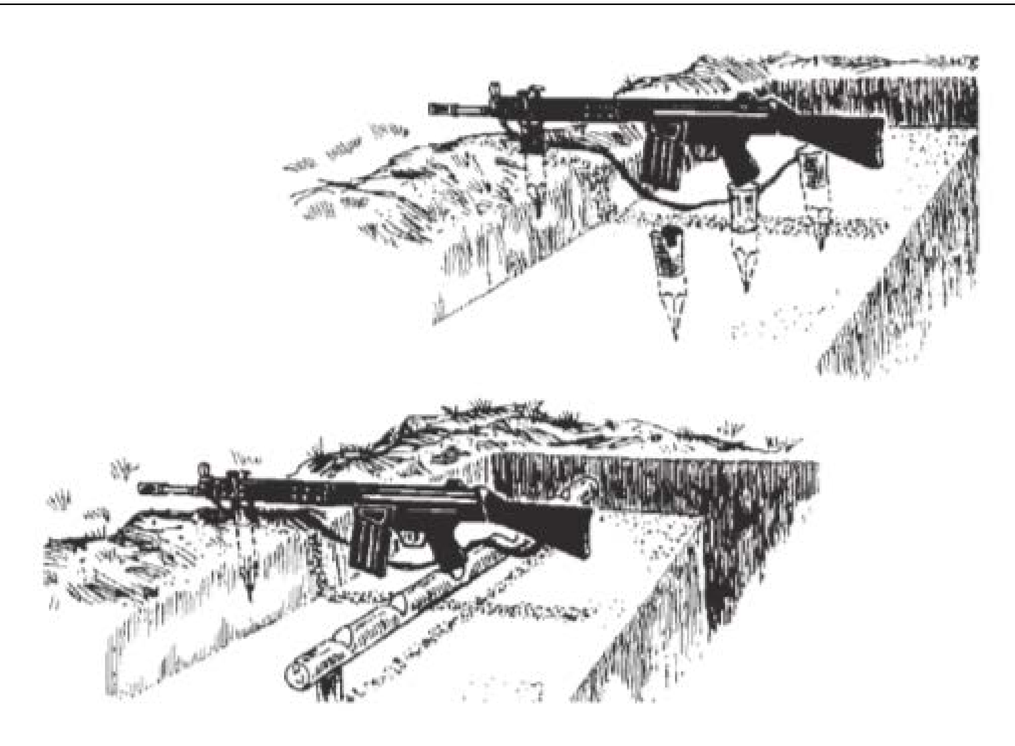


Bild 91 - Möglichkeiten für das behelfsmäßige Festlegen des Gewehrs

3127. Wie bei klarer Sicht kämpfen die Soldaten bzw. Soldatinnen mit Einzelfeuer und Feuerstößen und schießen nur auf eindeutig **erkannte Ziele**. Sie dürfen sich nicht durch eine Sinnestäuschung (siehe Nr. 3062) dazu verleiten lassen, auf Verdacht zu schießen, weil sie damit sich und ihre Kameraden gefährden oder verraten können.

Ohne Nachtsehgerät und ohne ausreichende Gefechtsfeldbeleuchtung ist man meist nur in der Lage, mit dem Grobvisier zu zielen; oft kann man auch nur **grob** über das Rohr **anrichten**.

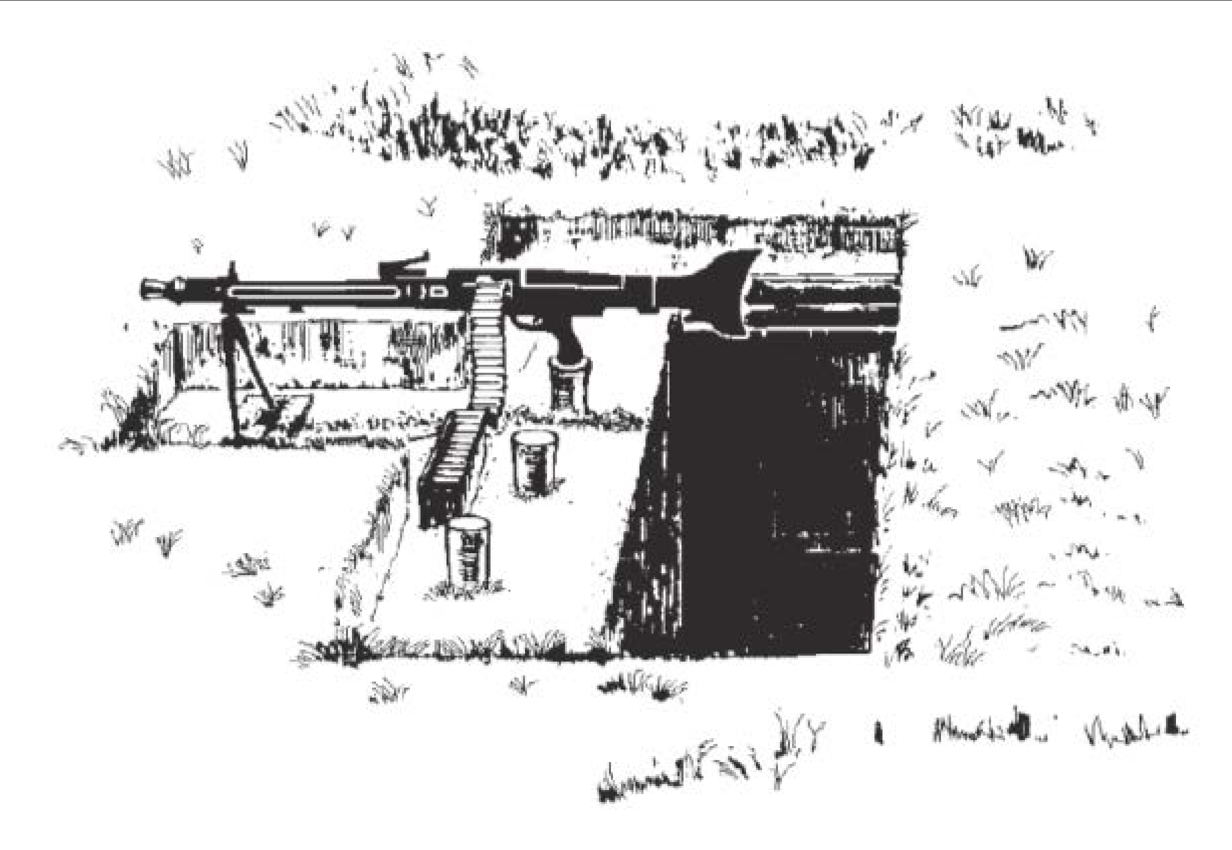


Bild 92 - Beispiel für das behelfsmäßige Festlegen des MG

3128. Bei eingeschränkter Sicht darf der **Anschluss und Verbindung** zu Nachbarn nicht abreißen.

3129. Auch bei eingeschränkter Sicht leiten die GrpFhr den Feuerkampf. Das **Feuerkommando** muss oft im Flüsterton weitergegeben werden; Signale oder das Beispiel des Führers bzw. der Führerin ersetzen häufig das Feuerkommando oder Teile davon.

Die Führer bzw. Führerinnen können das Feuer z. B. mit Leuchtspurmunition eröffnen; die übrigen Soldaten bzw. Soldatinnen feuern auf das so bezeichnete Ziel. Auch Gewehr- und MG-Schützen mit Nachtsehgerät können auf diese Art den Feuerkampf auslösen und lenken.

3130. Hinweise für **das Schießen** mit **Nachtsehgeräten** sind in den Regelungen und Bestimmungen für die einzelnen Waffen enthalten.

3.4 Nahkampf

3.4.1 Allgemeines

3131. Zum Nahkampf kommt es vor allem

- beim Einbruch und beim Kampf in der Stellung des Feindes,
- in der Sturmabwehr,
- beim Handstreich und Überfall,
- bei eingeschränkter Sicht sowie

- im Wald- und Ortskampf.

3132. Den Nahkampf **entscheiden** Diejenigen für sich, die

- schnell und körperlich gewandt reagieren,
- tapfer kämpfen und
- Selbstvertrauen und Entschlossenheit besitzen.

3.4.2 Nahkampf mit Waffen und Kampfmitteln[21]

3133. Der Nahkampf wird hauptsächlich mit der **Handwaffe**, mit **Kampfmitteln** und im Ausnahmefall auch mit dem **Klappspaten** geführt.

3134. Überraschend auftretender und überlegener Feind wird auf Entfernungen bis 30 m im **Deutschießen** niedergekämpft; dazu schießt er schnelles Einzelfeuer oder Feuerstöße.

Gegen überraschend auf Entfernungen über 30 m auftretenden Feind schießt man Einzelfeuer im **Schnellschuss**. Beim Schnellschuss müssen Zielauffassen, Inanschlaggehen, Zielen und Schussabgabe schnell, jedoch ohne Hast, ineinander fließen.

Dies ist besonders wichtig für den Schnellschuss aus der Bewegung haltend und in Stellung gehend.

Stürmenden Feind wehrt man auf den letzten 50 m im **Sturmabwehrschießen** mit rasch aufeinanderfolgenden kurzen Feuerstößen ab.

Mit dem **Sturmschießen** hält man den Feind nieder. Dazu wird im Rhythmus des Laufens Einzelfeuer aus dem Hüftanschlag geschossen. Zweckmäßig ist es, zunächst tief anzuhalten, damit die Geschosseinschläge besser beobachtet und dann das Feuer schneller an den Feind herangezogen werden kann.

Nach dem Einbruch sollen mindestens noch 4-5 Patronen im Magazin verfügbar sein. Der rasche Magazinwechsel muss vorbereitet sein.

3135. Stoßen MG-Schützen, in Pirschhaltung vorgehend, auf Feind in nächster Entfernung und erlaubt die Lage kein Instellunggehen, bekämpfen sie im Hüftanschlag den Feind mit kurzen grob gerichteten Feuerstößen, wobei Feuerstoß auf Feuerstoß an den Feind herangezogen wird.

3136. Mit **Handgranaten** wird Feind in und hinter Deckungen bekämpft.

Den Feind zwingt man dabei

- durch Handgranatenwurf **aus der Deckung**, um ihn mit dem Feuer der eigenen **Handwaffe** niederzukämpfen,

S

[21] **Bei der Ausbildung sind die Sicherheitsbestimmungen gemäß Anlage 2 zu beachten!**

- durch das Feuer der eigenen Handwaffe **in eine Deckung**, um ihn mit **Handgranaten** zu vernichten.

Die Vorbereitungen zum Werfen werden in der Deckung getroffen. Nach dem Wurf verfolgt man Flug und Aufschlag der Handgranate und geht kurz vor der Detonation in Deckung.

Unmittelbar danach beobachtet man mit schussbereiter Handwaffe, damit

- unter Ausnutzung der Detonationswirkung gestürmt,
- auf Feind, der die Deckung verlässt, geschossen und
- neue Ziele bekämpft

werden können.

3137. Der Kampf mit Handgranaten erfolgt meist selbstständig; in bestimmten Lagen verspricht der **„Feuerüberfall“ mit Handgranaten** jedoch mehr Erfolg, z. B.

- beim Einbruch und beim Aufrollen einer Stellung,
- beim Gegenstoß,
- bei der Abwehr eines Angriffs bei eingeschränkter Sicht und
- bei der Sturmabwehr.

Beispiel für einen „Feuerüberfall“ mit Handgranaten:

Es werfen mehrere Soldaten bzw. Soldatinnen auf Kommando gleichzeitig oder nacheinander.

Kommando	Tätigkeiten und Meldungen
„Schütze Meier und Müller – Feuerüberfall mit Handgranaten – halblinks – 30 – Kampfstand – dort MG	– Die Soldaten bzw. Soldatinnen nehmen Handgranaten in die Wurfhand, – beobachten in der befohlenen Richtung, fassen das Ziel auf und melden z. B.: „Links daneben Kugelbusch“,
Fertigmachen!“	– entsichern die Handgranaten, melden durch Zeichen oder Zuruf: „Fertig“,
Unmittelbar nach Meldung der Soldaten bzw. Soldatinnen „Wurf!“ –	– werfen, beobachten die Flugbahn bis zum Aufschlag im Ziel, gehen in Deckung, nehmen die zweite Handgranate in die Hand oder führen weitere Befehle aus.

3138. Beim Nahkampf muss sich der Einsatz der Handwaffe und der Handgranate ergänzen.

Die besten Erfolgsaussichten hat dabei die kleine Kampfgemeinschaft, bei der Handgranatenwerfer und Sturmgewehrschützen zusammenwirken, sich gegenseitig unterstützen und ergänzen und durch den zusammengefassten Einsatz von Handwaffen und Handgranaten die Feuerüberlegenheit erringen oder zurückgewinnen.

3139. Beim Kampf Mann gegen Mann gibt es Lagen, in denen weder geschossen noch Kampfmittel eingesetzt werden können, z. B. wenn

- der Nahkampf lautlos geführt werden muss,
- durch eigenes Feuer Kameraden gefährdet werden,
- Handwaffen und Kampfmittel versagen oder fehlen,
- die Munition verschossen ist oder keine Zeit zum Einführen eines neuen Magazins bleibt.

Dann führt man den Nahkampf mit der ungeladenen Waffe oder mit anderen Gegenständen (z. B. Spaten, Kampfmesser) durch Schlag, Stoß oder Stich gegen ungeschützte oder empfindliche Körperstellen des Feindes (Bilder 93 und 94).

3140. Einen Anhalt für die Ausbildung auf der Nahkampfbahn und für den Kampf Mann gegen Mann enthält Anlage 7.1.



Bild 93 - vorn

Wichtige erreichbare empfindliche Körperstellen

1. Kopf/Gesicht
2. Hals
3. Magengrube
4. Handgelenk
5. Geschlechtsteil/Leisten
6. Knie
7. Schienbein
8. Spann/Sprunggelenk

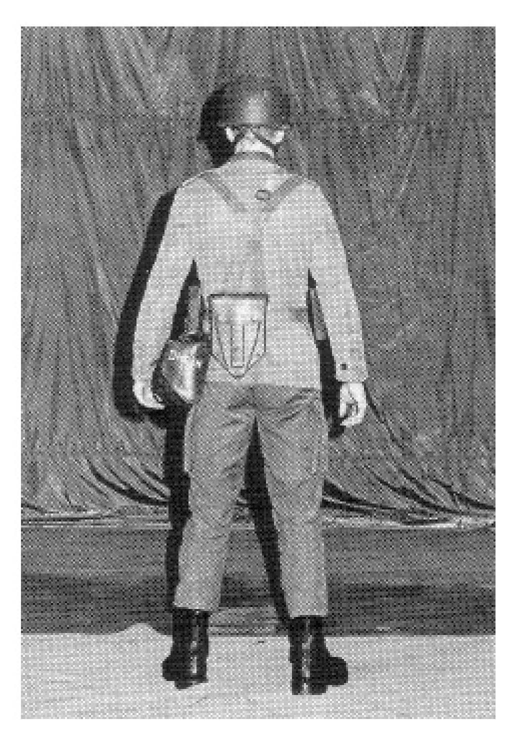


Bild 94 - hinten

Wichtige erreichbare empfindliche Körperstellen

1. Kopf
2. Nacken
3. Ellenbogen
4. Kreuzmitte
5. Nieren
6. Knöchel/Achillessehne

3.5 Entfalten und Einsickern

3.5.1 Allgemeines

3141. Die ständige Bedrohung durch den Feind auf der Erde und aus der Luft zwingt zur **Auflockerung**. Dadurch wird dem Feind die Beobachtung erschwert und seine Waffenwirkung gemindert.

3142. In der Bewegung **entfaltet** die Gruppe, je nach Lage, Auftrag und Gelände,

- zur Schützenreihe oder
- zum Schützenrudel.

GrpFhr wählen die Form, die

- Bewegungen begünstigt,
- schnelle Feuereröffnung gewährleistet und
- Schutz gegen Beobachtung und feindliche Waffenwirkung bietet.

Sie ist Änderungen der Lage, des Geländes und der Sicht anzupassen.

3143. Der **Bereitschaftsgrad** (siehe Anlage 7.3) ist „Klar zum Gefecht“.

3.5.2 Schützenreihe

3144. Die **Schützenreihe** ist die schmale und tiefe Form der Entfaltung. Sie erlaubt es der Gruppe, sich dem Gelände anzupassen und auch Deckungen in Bewegungsrichtung auszunutzen. Sie bietet von vorn nur ein schmales Ziel. Alle Soldaten bzw. Soldatinnen können das Feuer in ihrer Beobachtungsrichtung schnell eröffnen, vor allem gegen Feind, der überraschend in der Flanke auftritt.

Die Schützenreihe erleichtert es den GrpFhr, die Soldaten bzw. Soldatinnen in der Bewegung zu führen.

3145. In der Schützenreihe folgen die Soldaten bzw. Soldatinnen den GrpFhr in der von ihnen befohlenen Reihenfolge. Gehen sie ausnahmsweise nicht voran, befehlen sie die **Richtung der Bewegung**. Die Gruppe folgt dann dem vordersten Schützen bzw. der vordersten Schützin; dieser bzw. diese ist dafür verantwortlich, dass die Gruppe die befohlene Richtung einhält.

Beim Vorgehen wählen alle Soldaten bzw. Soldatinnen ihren Weg selbstständig. Sie nutzen Deckungen aus und halten Anschluss zum Vordermann.

3146. Alle Soldaten bzw. Soldatinnen in der Schützenreihe beobachten ohne besonderen Befehl in ihrem **Beobachtungsbereich** vom Boden bis zu den Baumkronen und Hausdächern (Bild 95). Ist mit Feind zu rechnen, folgt die Mündung der Waffe der Blickrichtung.

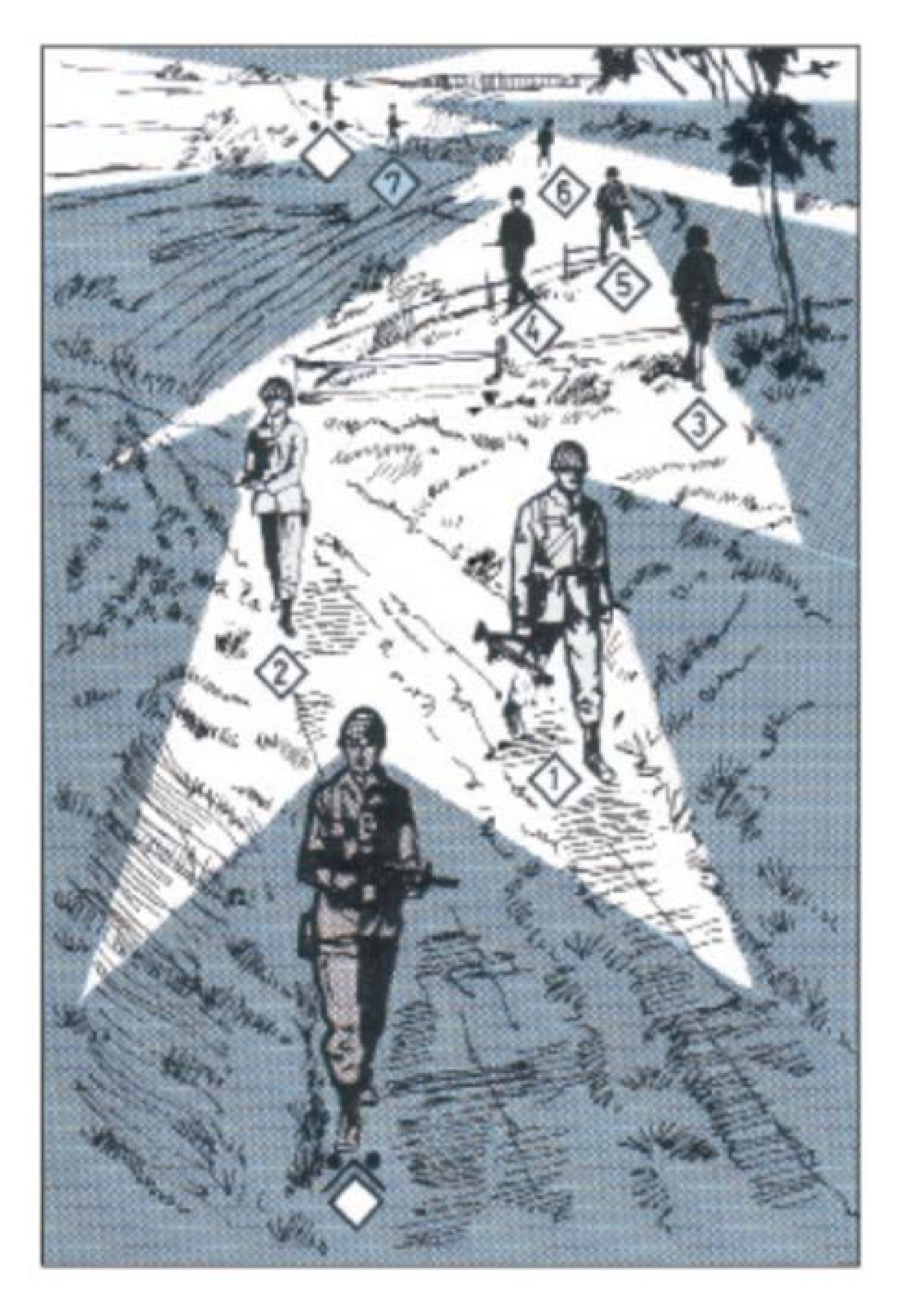


Bild 95 - Beobachtungsbereiche in der Schützenreihe

Es beobachten:

- der vorderste Soldat bzw. die vorderste Soldatin (Schütze 1) nach vorn,
- der letzte Soldat bzw. die letzte Soldatin (stv. GrpFhr) nach hinten,
- die übrigen Soldaten bzw. Soldatinnen mit gerader Nummer nach rechts, mit ungerader Nummer nach links.

Alle Soldaten bzw. Soldatinnen halten Blickverbindung zum/zur GrpFhr und zu ihren Vorder- und Hinterleuten. Bei klarer Sicht ist ein **Luftraumspäher** einzuteilen.

3147. In bedecktem und durchschnittenem Gelände sowie bei eingeschränkter Sicht können GrpFhr zusätzlich einzelne Soldaten bzw. Soldatinnen nach vorn, nach einer Seite oder nach beiden Seiten zur **Sicherung** befehlen (Bild 96).

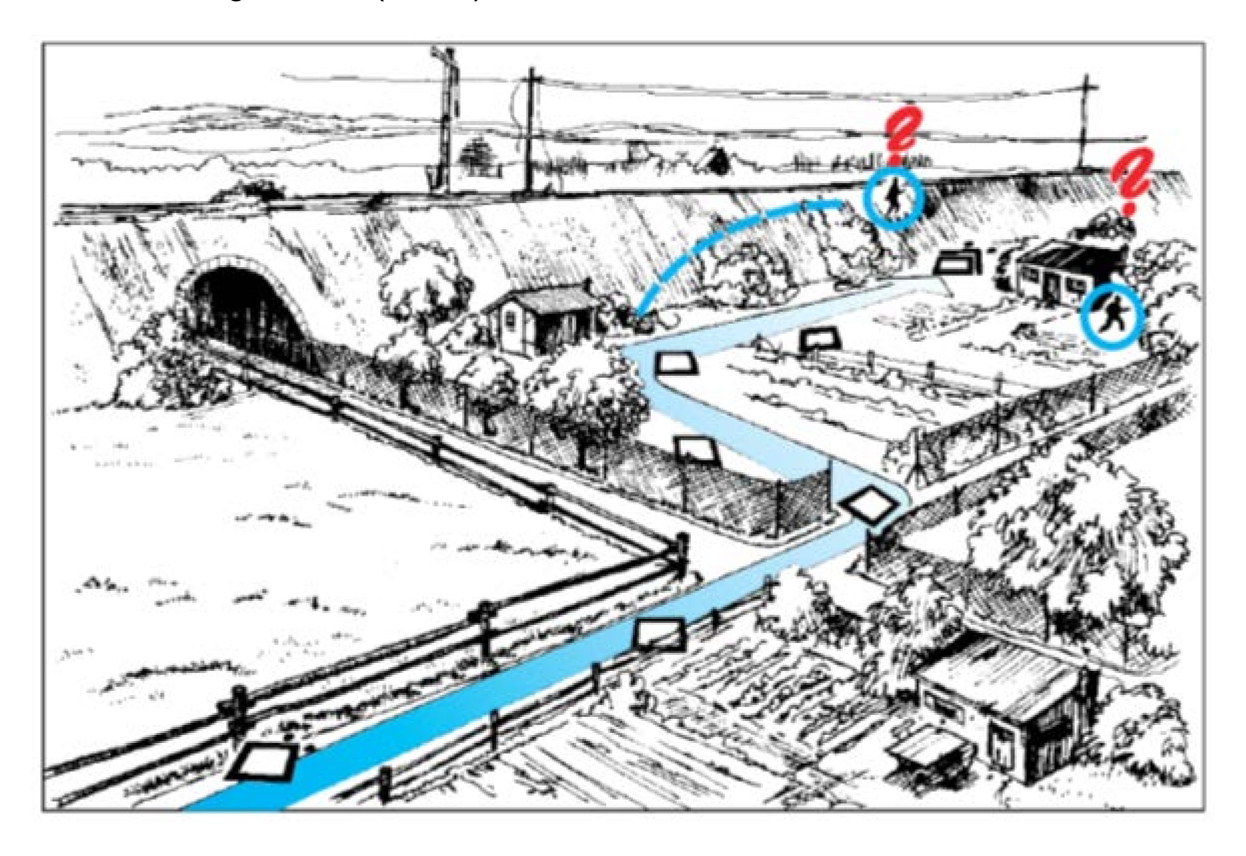


Bild 96 - Zusätzliche Sicherung nach den Seiten

Die Sicherer halten Verbindung zum Gruppenführer bzw. zur Gruppenführerin. Sichern zwei Soldaten bzw. Soldatinnen gemeinsam, müssen sie sich verständigen und gegenseitig unterstützen können. Die Sicherer melden vor allem durch Zeichen. Werden sie vom Feind erkannt, eröffnen sie sofort das Feuer und warnen dadurch die Gruppe.

3148. Beispiel für den Befehl zur Schützenreihe aus dem Halt oder dem Marsch in Reihe:

„Gruppe Schulte!

Entlang der Hecke – Schützenreihe – Marsch!“ (oder „Marsch, Marsch!“).

Zeichen: Achtung – Richtungsangabe – Schützenreihe – Marsch (oder Marsch, Marsch).

Ausführung: Die GrpFhr gehen oder laufen in der angegebenen Richtung voran. Die Soldaten bzw. Soldatinnen folgen einzeln und nehmen die Abstände (siehe Nr. 3156) ein; sie halten sich hierbei in der Regel um Schulterbreite versetzt.

3.5.3 Schützenrudel

3149. Das **Schützenrudel** ist die breite Form der Entfaltung. Die Gruppe nimmt sie unter anderem deshalb ein, um

- quer zur Bewegungsrichtung verlaufende offene Geländeteile, Schneisen, breite Wege oder Straßen und Hindernisse schnell mit allen Soldaten bzw. Soldatinnen gleichzeitig zu überwinden,
- mit allen Waffen den Feuerkampf gegen Feind von vorn zu führen oder rasch eine Stellung quer zur Bewegungsrichtung zu beziehen,
- querverlaufende Deckungen bei Feindfeuer sofort ausnutzen zu können,
- aus einer Deckung heraus zu stürmen oder
- bedeckte Geländeteile zu durchkämmen.

Führung und Verbindung sind im Schützenrudel erschwert – besonders in unübersichtlichem Gelände.

3150. Die Gruppe nimmt das Schützenrudel im Allgemeinen aus der Schützenreihe (Bild 97) oder unmittelbar nach dem Absitzen vom Fahrzeug ein. Dabei bleiben die Bediener **einer** Waffe zusammen.

Die tiefe Form der Entfaltung entsteht dadurch, dass das Gelände ausgenutzt wird. Sie achten darauf, dass sie sich bei Feuer und Bewegung nicht gegenseitig gefährden oder behindern.

3151.

a. Es kann notwendig sein, das **Schützenrudel** nur **rechts** oder **links** der GrpFhr zu bilden, z. B.

- wenn das Gelände sich nur auf einer Seite zum Vorgehen eignet oder nur dort Schussfeld bietet,
- wenn die Gruppe aus der Schützenreihe rasch nach rechts bzw. links angreifen oder eine günstige Stellung für den Feuerkampf gegen Feind in der Flanke gewinnen muss.

b. GrpFhr befehlen dann „Schützenrudel rechts!“ beziehungsweise „links!“ oder geben die entsprechenden Zeichen.

Die Soldaten bzw. Soldatinnen setzen sich auf der befohlenen Seite neben dem Gruppenführer bzw. der Gruppenführerin.

Ist die befohlene Form eingenommen, wechselt der Führer bzw. die Führerin in der Regel in die Mitte des Schützenrudels.

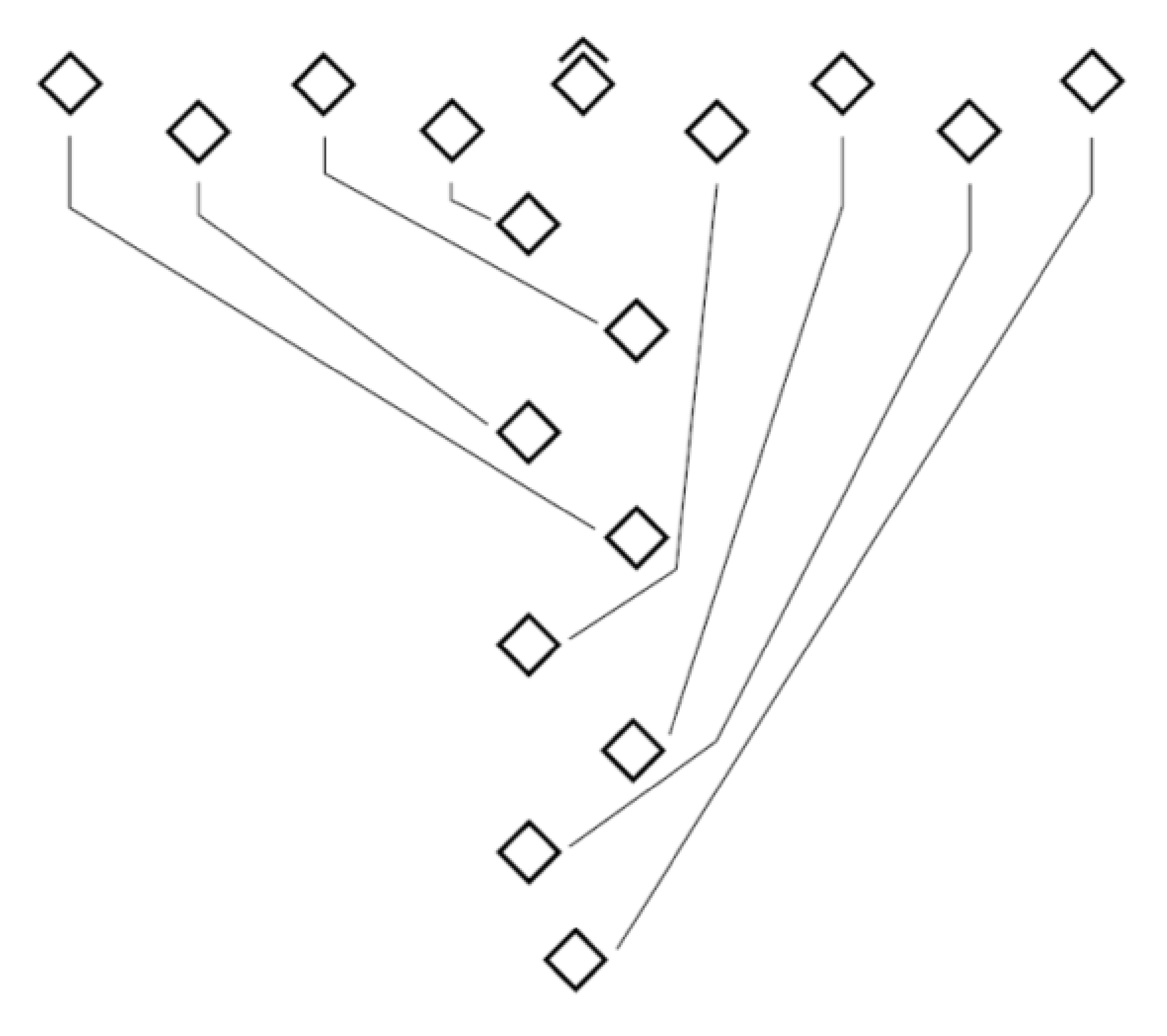


Bild 97 - Einnehmen des Schützenrudels aus der Schützenreihe

3152. Im Schützenrudel **beobachten** die Soldaten bzw. Soldatinnen in der Regel

- auf der linken Seite nach links und vorn,
- in der Mitte nach vorn und hinten,
- auf der rechten Seite nach rechts und vorn.

GrpFhr können andere Beobachtungsbereiche befehlen.

Bestehen Zweifel, verständigen sich benachbarte Soldaten bzw. Soldatinnen darüber, wohin sie beobachten und wirken.

Ist bereits in der Schützenreihe ein Luftraumspäher eingeteilt worden, führt er seinen Auftrag im Schützenrudel weiter aus.

3153. Beispiel für den Befehl zum Schützenrudel rechts oder links aus der Schützenreihe (in der bisherigen Bewegungsrichtung):

„Gruppe Schulte!

Schützenrudel rechts (links) – Marsch!“ (oder „Marsch, Marsch!“).

Zeichen: Achtung – Schützenrudel rechts/Schützenrudel links – Marsch (oder Marsch, Marsch).

Ausführung: Die GrpFhr gehen zunächst in der bisherigen Richtung weiter. Die Soldaten bzw. Soldatinnen laufen oder springen schräg vorwärts auf die befohlene Seite.

Sind die Plätze im Schützenrudel erreicht und das Tempo des Gruppenführers bzw. der Gruppenführerin aufgenommen, wechselt dieser bzw. diese zur Mitte der Gruppe.

3.5.4 Verhalten während der Entfaltung

3154. In der Entfaltung wird nur gesprochen, um

- zu befehlen oder zu melden,
- Befehle oder Meldungen weiterzugeben,
- Nachbarn kurze Hinweise zu geben, z. B. über das Verhalten des Feindes oder das Gelände,
- das Handeln mit Nachbarn abzustimmen.

Ohne Feindberührung ist die Verbindung durch **Sicht- und Berührungszeichen** (siehe Anlage 7.4) zu halten, im Kampf sind laute Zurufe und Richtungsschüsse geeigneter.

3155. GrpFhr führen mit Befehlen (siehe Nrn. 3148, 3153), verkürzten Kommandos, Zeichen oder durch Beispiel. Der Platz der stellvertretenden GrpFhr ist am Ende der Schützenreihe am rechten oder linken Flügel des Schützenrudels.

3156. Der **Abstand** in der Schützenreihe und der **Zwischenraum** im Schützenrudel betragen etwa **8 Schritt**. Auf das Zeichen „Abstände vergrößern“ ist der Abstand oder Zwischenraum zu verdoppeln, auf das Zeichen „Abstände verringern“ zu halbieren.

Stets müssen die Soldaten bzw. Soldatinnen in der Lage sein,

- innerhalb der Gruppe Verbindung zu halten,
- gemeinsam den Feuerkampf zu führen und
- sich gegenseitig zu unterstützen.

3157. GrpFhr können die **Bewegung unterbrechen**, um

- zu beobachten,
- das Gelände und die Lage zu beurteilen,
- Befehle zu geben, z. B. für einen geschlossenen Sprung,
- den Feuerkampf zu führen,

- Deckung gegen Feuer und Beobachtung nehmen zu lassen,
- den nötigen Abstand zu anderen Teileinheiten einhalten oder wieder herstellen zu lassen.

3158. Befehlen die GrpFhr **„Halt!“** nutzen die Soldaten bzw. Soldatinnen in ihrer unmittelbaren Nähe Deckungen und Tarnschutz aus, beobachten in ihrem Beobachtungsbereich (Bild 98) und halten Verbindung.

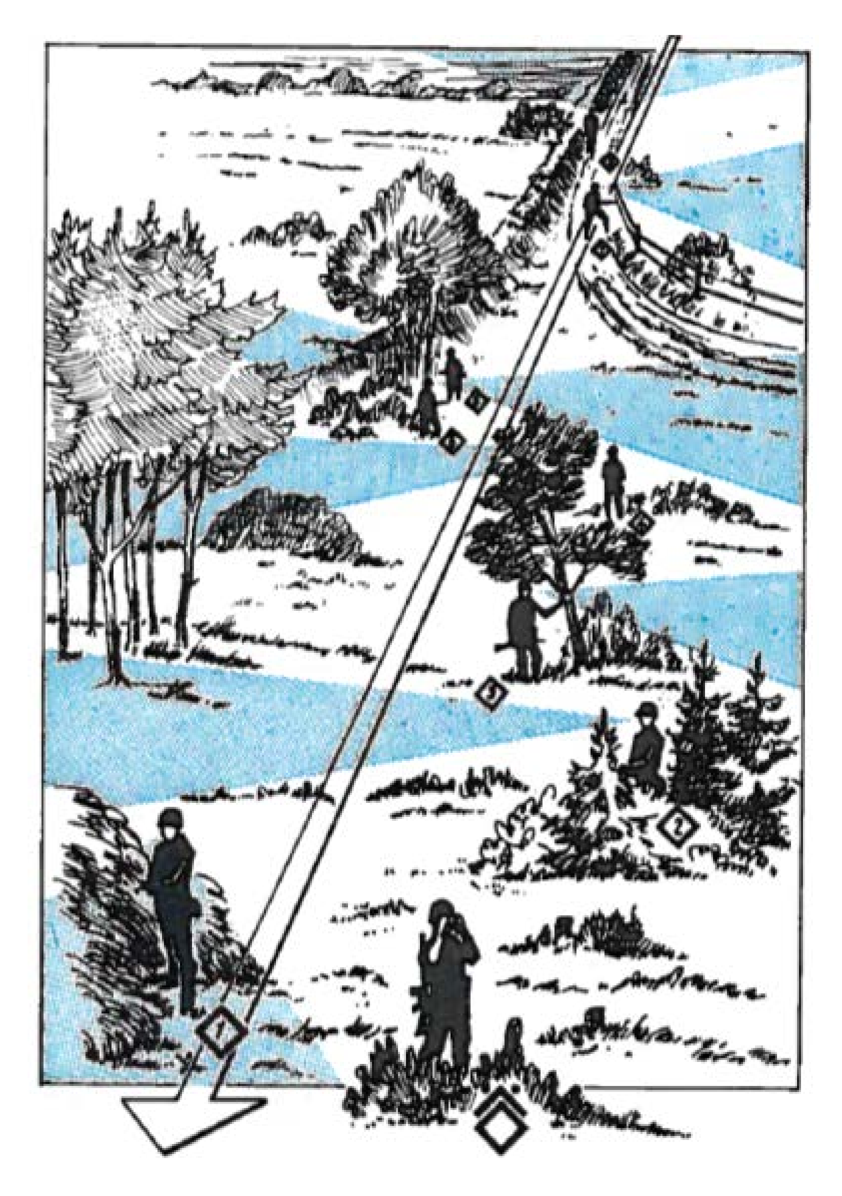


Bild 98 - "Halt!"

3159. Auf das Kommando **„Deckung!“** suchen sich die Schützen bzw. Schützinnen schnell in ihrer Nähe Deckung gegen Feindfeuer und -sicht.

Verbindung zum Gruppenführer bzw. zur Gruppenführerin, Beobachtung des Gefechtsfeldes und Zusammenhang der Gruppe müssen gewährleistet sein. (Bild 99)

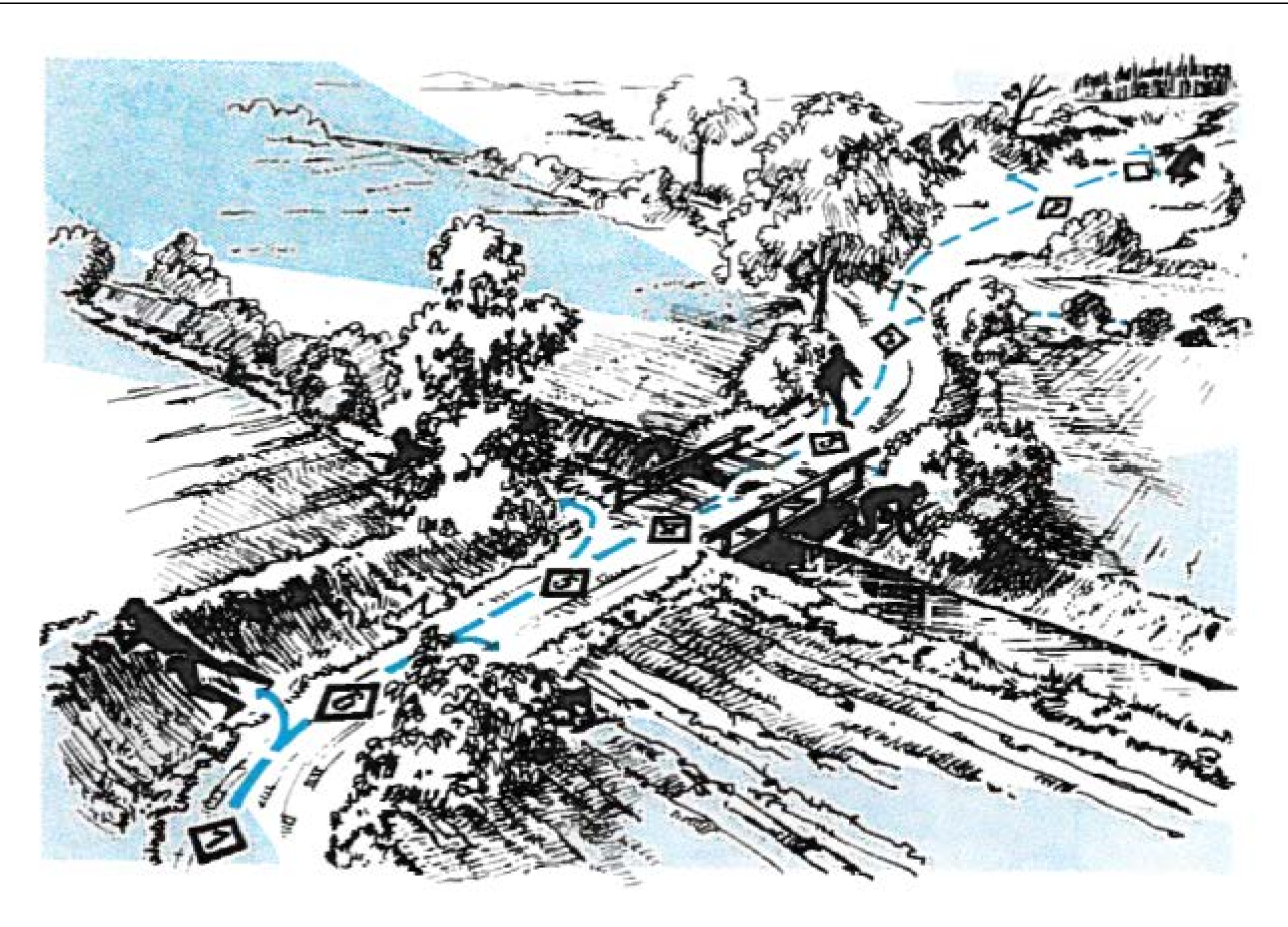


Bild 99 - "Deckung!"

3160. Auf das Kommando: **„Stellung!“** springen die Schützen bzw. Schützinnen in eine schnell ausgewählte Stellung, bereiten sich auf den Feuerkampf (siehe Nr. 3092) vor, halten Blickverbindung zu den GrpFhr, beobachten in Feindrichtung und erwarten das Feuerkommando.

In einer versteckten Stellung bringen sie ihre Waffe sofort in Anschlag. Nur ausnahmsweise eröffnen Soldaten bzw. Soldatinnen das Feuer selbstständig (siehe Nrn. 3115-3116).

3161. Auf das Kommando: **„Stellung – Feuer!“** (Bild 100) gehen die Soldaten bzw. Soldatinnen sofort in Stellung. Sie bekämpfen selbstständig und vorrangig Feind in ihrem Beobachtungsbereich.

Soldaten bzw. Soldatinnen, die in ihrem Beobachtungsbereich keine Ziele erkennen, bekämpfen auf Befehl oder aus eigenem Entschluss Ziele in Beobachtungsbereichen der Nachbarn.



Bild 100 - "Stellung - Feuer!"

3162. Auf das Kommando: **„Richtung ... – Stellung!“** geht der Soldat bzw. die Soldatin in der Nähe seines bisherigen Platzes so in Stellung, dass er mit seiner Waffe in die befohlene Richtung wirken kann und verbessert seine Stellung (Bild 101).

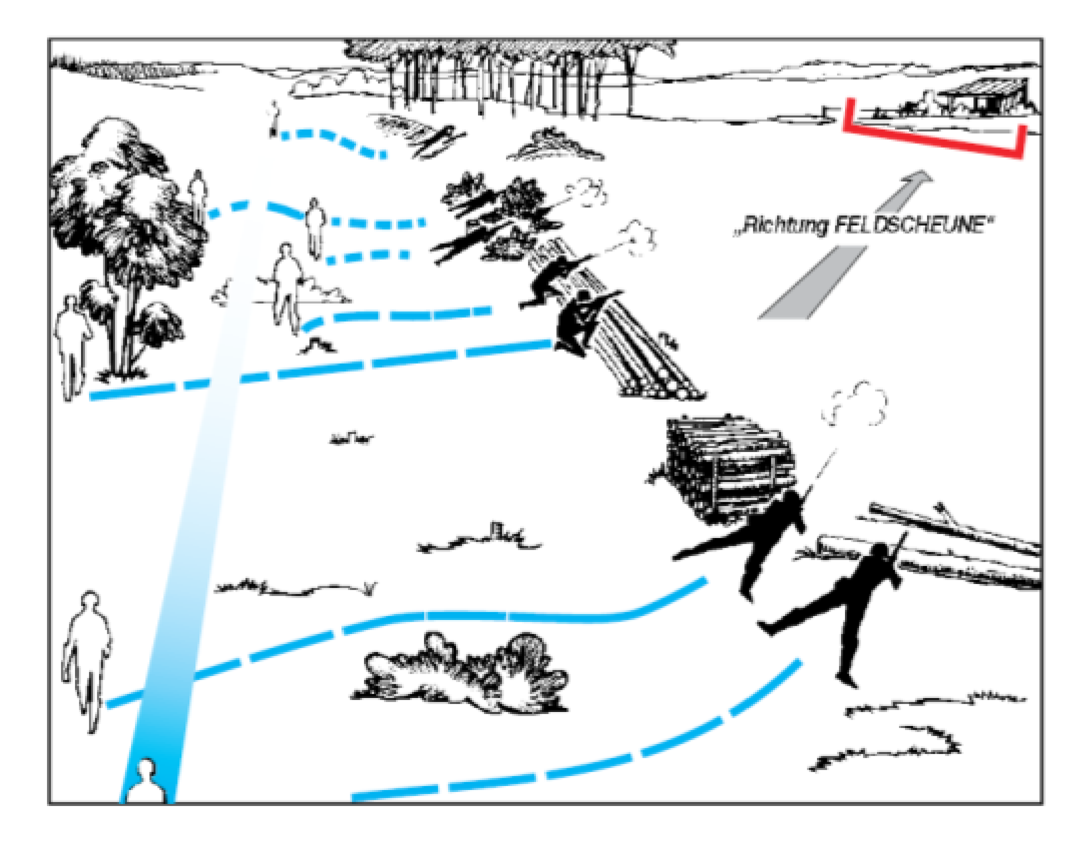


Bild 101 - "Richtung Feldscheune - Stellung - Feuer!"

3.5.5 Einsickern

3163. Ein vom Feind besetztes oder überwachtes Gelände überwindet die Gruppe stark aufgelockert durch **Einsickern**. Es kommt darauf an, möglichst unerkannt zu bleiben oder zumindest die eigene Stärke zu verschleiern.

Soldaten bzw. Soldatinnen sickern meist **paarweise** ein.

3164. GrpFhr zeigen und befehlen den **Weg** nach Geländepunkten (Bild 102) oder weisen anhand einer Wegeskizze ein. Wenn nötig, befehlen sie, auf verschiedenen Wegen einzusickern.

3165. **Sammelpunkte** sind bei längeren Wegen notwendig, wenn GrpFhr den Weg zum Ziel neu bestimmen oder ihn überprüfen müssen.

Als Sammelpunkte eignen sich bei klarer Sicht Geländepunkte, die wenig auffallen und Deckung gegen Sicht bieten, bei eingeschränkter Sicht solche, die gut zu finden sind und zugleich Deckung bieten.

An Sammelpunkten und am Ziel nehmen die eintreffenden Soldaten bzw. Soldatinnen Verbindung miteinander auf und sichern rundum.



Bild 102 - Einsickern auf verschiedenen Wegen

3166. GrpFhr befehlen die **Reihenfolge**. Dabei entscheiden sie, ob das Maschinengewehr oder die Panzerfaust oder beide Waffen zuerst am Ziel sein sollen oder zunächst das Einsickern überwachen.

GrpFhr sickern gewöhnlich mit dem ersten Schützenpaar ein, ihre Stellvertreter regeln den Ablauf und folgen als Letzte.

3167. Die **Abstände** richten sich nach der Feindlage, der Sicht und der für die Erfüllung des Auftrags befohlenen Zeit. GrpFhr befehlen sie in Minuten oder Metern. Die Bewegungsart ist selbst zu wählen.

Die noch nicht vorgehenden Soldaten bzw. Soldatinnen überwachen unter der Führung des stellvertretenden Gruppenführers bzw. der stellvertretenden Gruppenführerin das Einsickern. Dabei können sie erkennen, wie sie das Gelände für das eigene Vorgehen am besten ausnutzen müssen.

3168. Die Soldaten bzw. Soldatinnen sind während des Einsickerns auf sich gestellt. Sie verhalten sich ähnlich wie beim Spähtrupp zu Fuß. Bei paarweisem Vorgehen müssen sich die beiden Soldaten bzw. Soldatinnen verständigen und gegenseitig unterstützen können; Kampf ist zu vermeiden.

3.6 Überwinden von Hindernissen

3.6.1 Allgemeines

3169. **Hindernisse** können Bewegungen erschweren, aufhalten oder in bestimmte Richtungen lenken. Man unterscheidet

- Geländehindernisse,
- Sperren,
- Verwüstungen,
- großflächige Kontaminationen.

3170. **Geländehindernisse** werden durch Geländeformen, natürliche und künstliche Geländebedeckungen oder Gewässer gebildet. Geländehindernisse sind oft durch **Sperren** verstärkt. Diese werden in der Regel überwacht und verteidigt.

3171. **Verwüstungen** sind großflächige Zerstörungen der Geländebedeckungen, die meist durch Waffenwirkung oder Brände entstehen.

Sie können Geländeabschnitte vorübergehend unüberwindbar und Bewegungen in dem betroffenen Raum zunächst unmöglich machen. Meist lassen sie sich nur mit Unterstützung von Pionieren, oft auch der ABC-Abwehrtruppe, überwinden.

3172. Großflächige Kontaminationen sind Verstrahlungen, Verseuchungen oder Vergiftungen von Geländeabschnitten. Je nach Art, Dichte und Umfang der Kontamination behindern sie Bewegungen und machen besondere ABC-Schutzmaßnahmen notwendig.

3.6.2 Überwinden von Sperren[22]

3173. Bei **Sperren** werden unterschieden:

- Minensperren (z. B. PzAbwMinenSp; SchtzAbwMiSp, gemischte MiSp),
- Sprengsperren (z. B. Trichtersperre; Brückenzerstörung),
- Bausperren (z. B. Drahtsperren; Baumsperren; Barrikaden).

3174. Wird eine **Sperre des Feindes** erkannt, meldet man das sofort seinem Führer bzw. seiner Führerin. Diese entscheiden, ob

- die Sperre weiter beobachtet werden soll,
- Maßnahmen zum Öffnen (Pfad, Gasse, Durchfahrt, Überbrücken) bzw. Räumen oder Beseitigen der Sperre getroffen werden sollen oder
- die Sperre zu umgehen ist.

3175. Soldaten bzw. Soldatinnen versuchen festzustellen, ob

- in der Sperre oder in ihrer Umgebung, besonders auf möglichen Umgehungswegen, Minen verlegt,
- Versteckte Ladungen eingebaut oder
- chemische Kampfstoffe eingesetzt worden sind.

Drahtsperren können unter Starkstrom stehen.

3176. Bei Zerstörungen von Straßen und Brücken ist zu prüfen, ob erhalten gebliebene Teile ein behelfsmäßiges Überbrücken z. B. mit Bohlen zulassen.

3177. Minensperren bestehen aus offen oder verdeckt verlegten Panzerabwehrminen, Schützenabwehrminen oder einer Mischung aus beiden bzw. aus Panzerabwehrwurfminen.

Sie lassen sich öffnen durch Schaffen

- einer Trittspur,
- eines Minenpfades oder
- einer Minengasse.

[22] Vgl. Anlage 7.15, Bezugsdokument 13.

3178. Drahtsperren können

- durchkrochen,
- durchgeschnitten,
- mit gestreckten Ladungen geöffnet oder
- mit Behelfsmitteln z. B. mit Leitern, ausgehängten Türen, Maschendraht, Kfz-Planen überwunden werden.

Beim Durchkriechen und beim Durchschneiden muss auf Drähte, die Versteckte Ladungen und Alarmladungen auslösen können, geachtet werden.

Besonders bei eingeschränkter Sicht und bei dichtem Bewuchs müssen Soldaten bzw. Soldatinnen oft ihren Weg abtasten. Besteht der Verdacht, dass ein eingespannter Draht beim Durchschneiden eine Versteckte Ladung auslösen könnte, muss geprüft werden, ob dieser Draht mit dem Zünder einer Sprengladung verbunden ist. Sie ist zu melden, der Auslösedraht und die Versteckte Ladung zu markieren, um folgende Soldaten bzw. Soldatinnen zu warnen und ein anderer Weg durch die Sperre wird gesucht

S

3179. Mit **Starkstrom geladene Drahtsperren** erkennt man an der Isolierung der Pfähle oder an den Anschlussstellen der Stromzuführung. Die elektrisch geladenen Drähte dürfen nur mit einer isolierten Drahtschere durchgeschnitten werden, deren Griffe zusätzlich an trockenen Holzstangen zu befestigen sind.

3180. Baumsperren werden geöffnet, indem – sobald die Sperre auf Versteckte Ladungen abgesucht worden ist – die einzelnen Bäume zersägt oder gesprengt und dann mit einem Fahrzeug weggezogen oder weggeschoben werden.

Mit Versteckten Ladungen und Minen, besonders auf möglichen Umgehungswegen, ist jederzeit zu rechnen.

3181. Barrikaden oder Sperren aus Beton und Stahl lassen sich meist nur durch Sprengen öffnen, mit Bordkanonen freischießen oder mit Behelfsmitteln überbrücken.

3.6.3 Überwinden von Hecken, Zäunen, Mauern und Steilhängen

3182. Hecken und **Zäune** sind nach Möglichkeit zu durchkriechen. **Mauern** werden übersprungen oder überklettert. Hohe Mauern überwindet man, wenn keine Leitern zur Verfügung stehen, mit Stangen und Seilen oder mit Unterstützung von Kameraden (siehe Bild 103; Anlage 7.2)

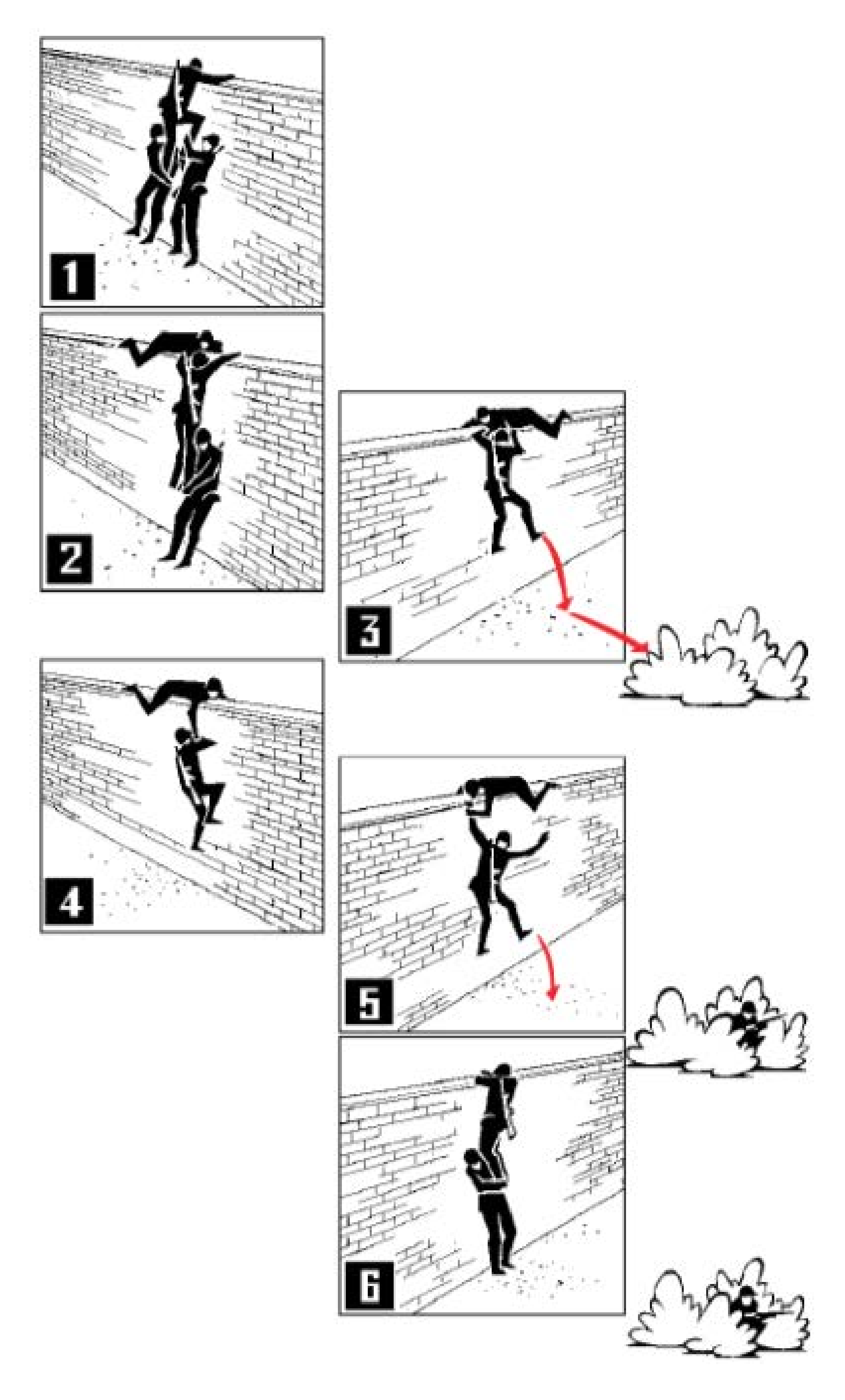


Bild 103 - Gegenseitige Hilfe an hohen Mauern

3183. Beim **Überklettern** muss man sich flach an die Mauerkrone drücken. Muss ein **Hindernis übersprungen** werden, vermeidet man beim Aufsprung laute Geräusche.

3184. An **Steilhängen** ist es oft zweckmäßig, im Zickzack auf- oder abzusteigen.

3185. Beim Überwinden von Hindernissen bei **eingeschränkter Sicht** geht, wenn die Lage es erlaubt, **Lautlosigkeit vor Schnelligkeit**.

Wurde ein Hindernis erkannt, verhält man sich zunächst still und horcht, bevor man sich weiterbewegt. Das gilt auch, wenn man unvermutet in ein Hindernis gerät. Man stellt die Beschaffenheit und Ausdehnung fest und überwindet oder umgeht es. Nach dem Überwinden horcht

man, bevor sich weiterbewegt wird. Für nachfolgende Soldaten bzw. Soldatinnen oder für die Rückkehr ist die Stelle zu kennzeichnen, an der das Hindernis überwunden wurde.

3.6.4 Überwinden von Sumpf und Moor

3186. Kann Sumpf und Moor nicht umgangen werden, muss man sie an festen Stellen überschreiten, die an den darauf wachsenden Büschen, Sträuchern und kleinen Bäumen zu erkennen ist.

S

Die Tragfähigkeit sumpfiger Stellen ist mit Knüppeln, Brettern, Leitern und Zweigen zu verbessern. Unsichere Stellen sind auch bei Frost auf Tragfähigkeit zu prüfen.

Der Weg ist zu kennzeichnen.

3.6.5 Überwinden von Gewässern[23]

3.6.5.1 Durchschreiten

S

3187. Vor dem **Durchschreiten** eines Gewässers sind festzustellen:

- Tiefe,
- Beschaffenheit der Ufer und des Gewässergrundes,
- Stromgeschwindigkeit.

3188. Die Tiefe und die Beschaffenheit des Gewässergrundes werden wie folgt erkundet:

Ein Soldat bzw. eine Soldatin

- geht angeseilt ins Gewässer,
- misst mit einem markierten Stock die Wassertiefe bis zum festen Grund und
- prüft dabei gleichzeitig mit dem Stock und mit den Füßen die Beschaffenheit des Grundes.

Sinkt er dabei tiefer als bis zum Knöchel im Schlamm ein, muss er eine andere Übergangsstelle erkunden.

3189. Die **Stromgeschwindigkeit** ermittelt man, indem er einen schwimmenden Gegenstand ins Wasser wirft und die Zeit misst, die dieser für eine bestimmte Strecke benötigt.

Beispiel: 100 m (Strecke): 50 s (Zeit) = 2 m/s (Stromgeschwindigkeit)

S

3190. Gewässer bis 1,20 m Tiefe und mit einer Stromgeschwindigkeit unter 1 m/s sind zu durchschreiten, wenn man auf dem Gewässergrund festen Fuß fassen kann und nicht einsinkt. Bei höherer Stromgeschwindigkeit soll ein Halteseil gespannt werden.

[23] Auf Kapitel 16, Abschnitt VIII. „Sicherheitsbestimmungen bei der Ausbildung“ wird besonders hingewiesen!

S

3191. Vor dem Durchschreiten sind **Vorbereitungen** zu treffen , welche die Bewegung erleichtern:

- man öffnet Kleidungs- und Ausrüstungsstücke, die beengen, z. B. Kragen,
- man lockert das Rückengepäck so, dass man es – falls erforderlich – schnell abwerfen kann.

Der Kinnriemen des Gefechtshelms bleibt geschlossen. Im Notfall öffnet man ihn durch kräftigen Zug.

Erlaubt es die Lage, können Schuhe und Strümpfe ausgezogen werden, um später nicht durch nasses Schuhwerk in der Bewegung behindert zu sein. Die Waffe ist vor Nässe (z. B. durch Hochhalten) zu schützen.

3.6.5.2 Durchschwimmen

3192. Die Lage kann dazu zwingen, ein Gewässer zu durchschwimmen. Dabei müssen **Soldaten bzw. Soldatinnen mit ihren Kräften haushalten**.

Es ist zu berücksichtigen, dass

- der Auftrieb der zunächst noch nicht mit Wasser vollgesogenen Bekleidung und Ausrüstung zwar das Schwimmen erleichtert,
- man mit zunehmender Verweildauer im Gewässer durch das erhöhte Gewicht der mit Wasser getränkten Bekleidung zum Schwimmen mehr Kraft aufwenden muss und infolgedessen schnell ermüdet.

Wann immer möglich, **zieht** man die **Bekleidung aus** und führt sie und die Ausrüstung in einem aus Zeltbahn oder Poncho hergestellten Paket mit.

Schwimmhilfen, z. B. Zeltbahn/Ponchopaket, Bretter, Bohlenstücke sowie trockene Rundhölzer von 1 bis 2 m Länge und etwa 20 cm Durchmesser, erleichtern das Durchschwimmen (Bilder 104 bis 106).

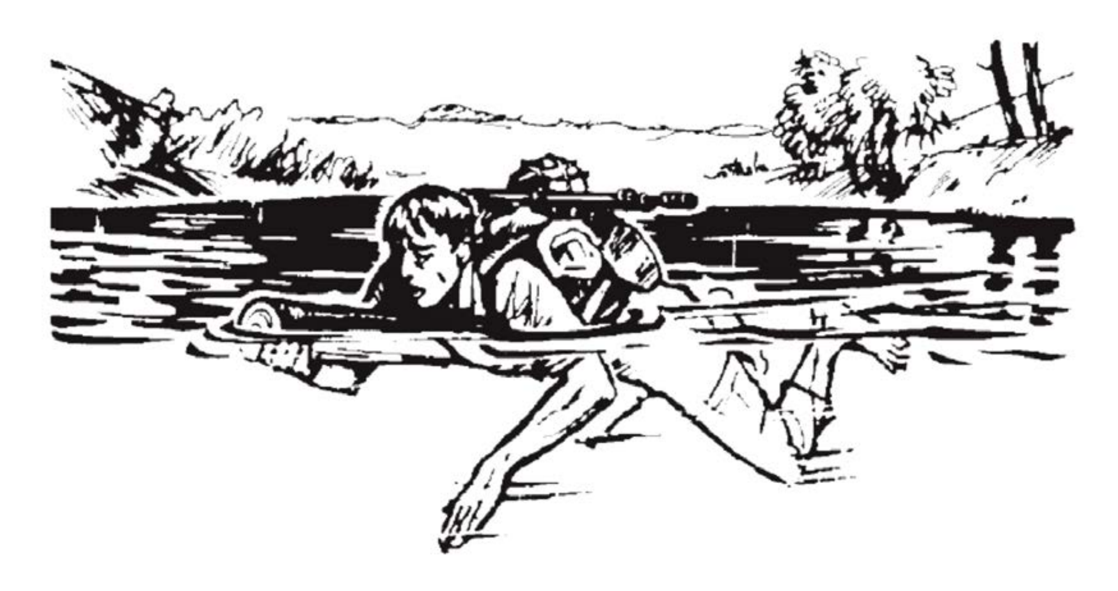


Bild 104 - Schwimmen mit einem Rundholz



Bild 105 - Schwimmen mit zwei nicht verbundenen Rundhölzern



Bild 106 - Schwimmen mit zwei durch eine Leine verbundenen Rundhölzern

3193. Das **Zeltbahn/Ponchopaket für einen Soldaten bzw. eine Soldatin** lässt sich einfach und schnell packen:

1. Zeltbahn (Fenster zugeknöpft) bzw. Poncho auf dem Boden ausbreiten.

2. Dreiecksteile der Zeltbahn so einschlagen, dass ein Rechteck entsteht, bzw. Kapuze des Poncho nach innen schieben und mit den Zugschnüren abbinden.

3. Stroh, Heu, Gras oder Schilf etwa 25 cm hoch locker aufschichten; dabei den Außenrand von 15 bis 20 cm Breite freilassen.

4. Auf diese tragende Schicht zuerst Rückengepäck, Tragetasche der ABC-Schutzmaske und Stahlhelm (Öffnung nach oben) legen, darauf Bekleidung und sonstige Ausrüstung (außer Gewehr und Feldflasche) (Bild 107).

5. Gegenüberliegende Außenränder paarweise straff nach oben ziehen und mit Bindfaden verschnüren; dabei so viel Stroh usw. nachstopfen, dass die rechteckige Form des Pakets erhalten bleibt.

6. Waffe oben unter die Verschnürung schieben (Hülsenauswurföffnung zeigt nach oben).

7. Feldflasche (höchstens halbvoll) mit langem Bindfaden an der Verschnürung befestigen und auf das Paket legen; versinkt das Zeltbahn/Ponchopaket, zeigt sie, an der Wasseroberfläche schwimmend, dessen Lage an (Bild 108).

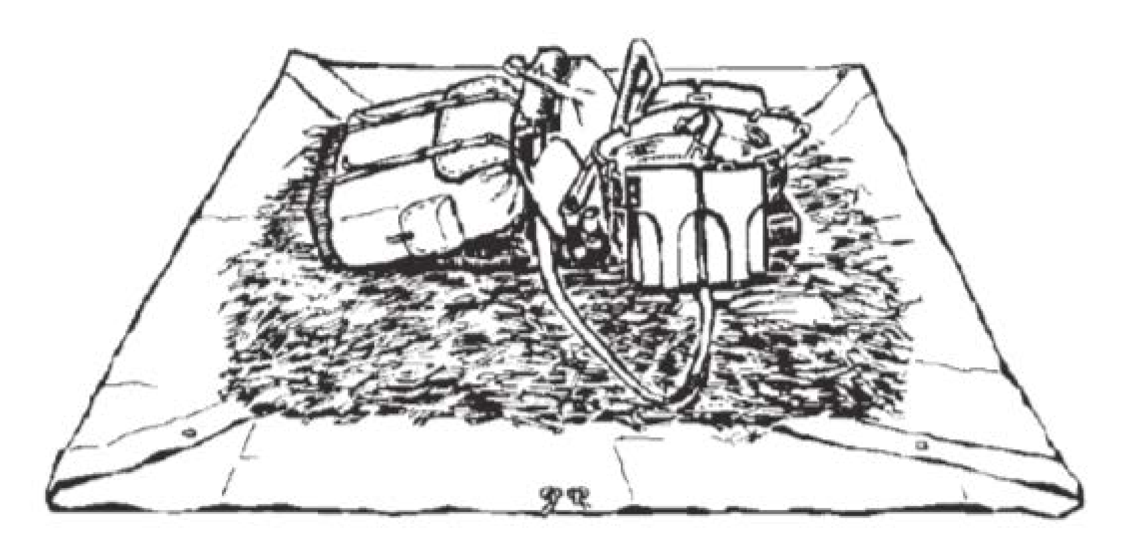


Bild 107 - Packen des Zeltbahn-/Ponchopaketes

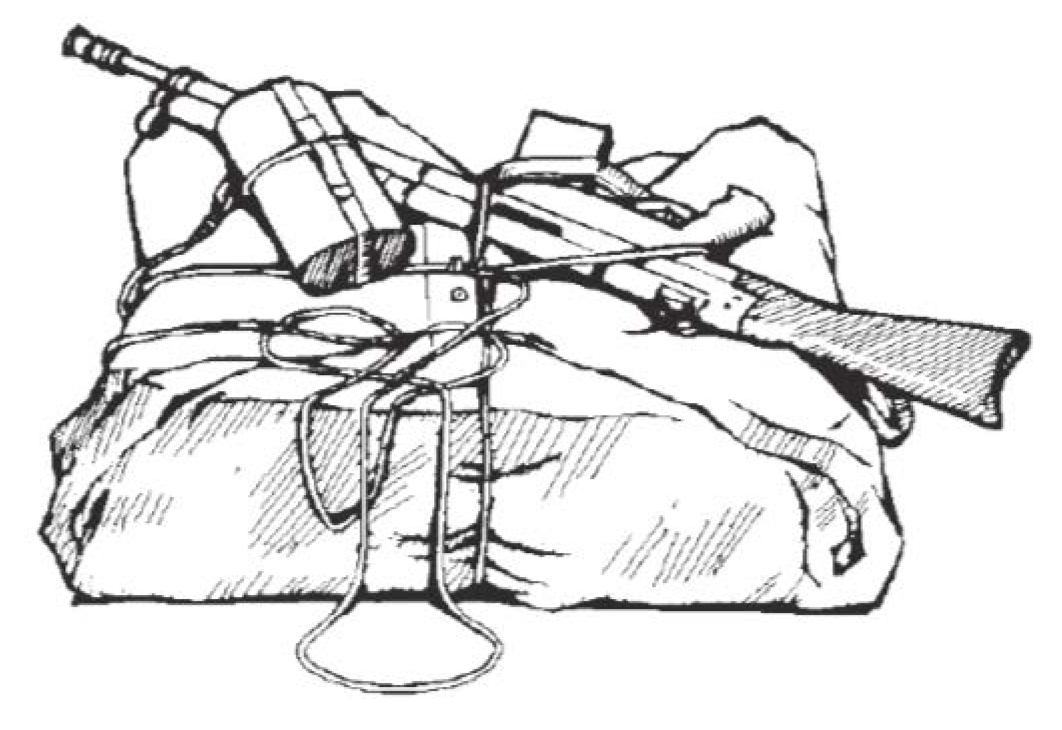


Bild 108 - Fertig gepacktes Zeltbahn-/Ponchopaket

Ist das Gewässer schmal und ist Eile geboten, genügt es, Ausrüstung und Bekleidung in die Zeltbahn oder den Poncho zu packen, die vier Enden zu verknoten und die Waffen zwischen unteren und oberen Knoten hindurchzuschieben.

3194. Das Herstellen des Zeltbahnpakets **für zwei Soldaten bzw. Soldatinnen** erfordert mehr Zeit:

1. Zeltbahnen mit den Außenseiten zum Boden, Fenster zugeknöpft, übereinander so ausbreiten, dass sich die Dreiecksteile beider Zeltbahnen überschneiden.

2. Waffen (besser Rundhölzer mit gleichen Maßen), Bekleidung und Ausrüstung, wie in den Bildern 109 und 110 gezeigt, in Form eines schmalen Rechtecks und nach Gewicht gleichmäßig verteilt auf die Mitte der Zeltbahnen legen, Stahlhelme mit der Öffnung nach oben.

3. Restliche Bekleidung und Ausrüstung als Abschluss nach oben flach auflegen oder auch in die Gefechtshelme packen (z. B. Unterwäsche).

4. Dreiecksteile der oberen Zeltbahn zur Mitte hin einschlagen, Ränder der Längsseiten darüber ziehen und zuknöpfen.

5. Mit der unteren Zeltbahn in gleicher Weise verfahren.

6. Waffen unter die Verschnürung schieben (Patronenauswurffenster zeigt nach oben).

7. An der Oberseite des fertiggepackten Zeltbahnpakets, wie in Nr. 3193 beschrieben, Feldflasche befestigen (Bild 111).

Auf zwei solcher Zeltbahnpakete kann man einen Verwundeten oder auch Gerät über ein Gewässer transportieren.

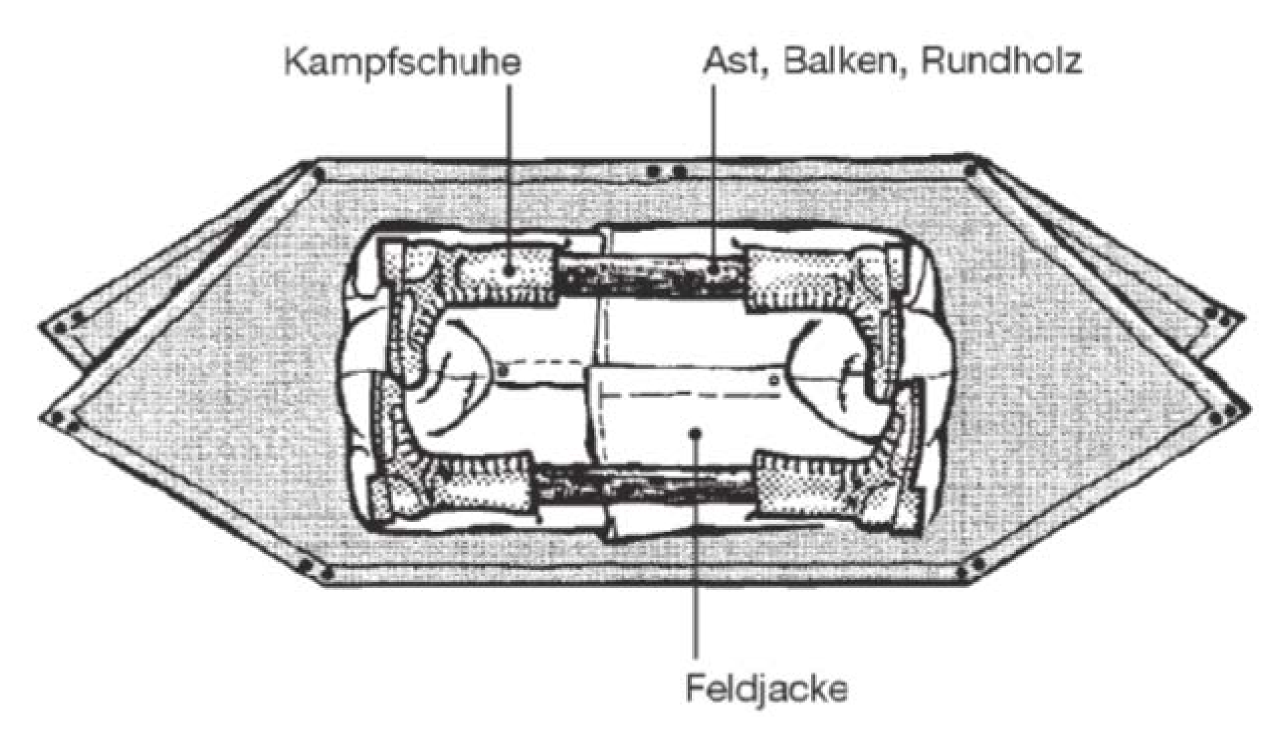


Bild 109 - Schmales Rechteck, Gewicht gleichmäßig verteilt

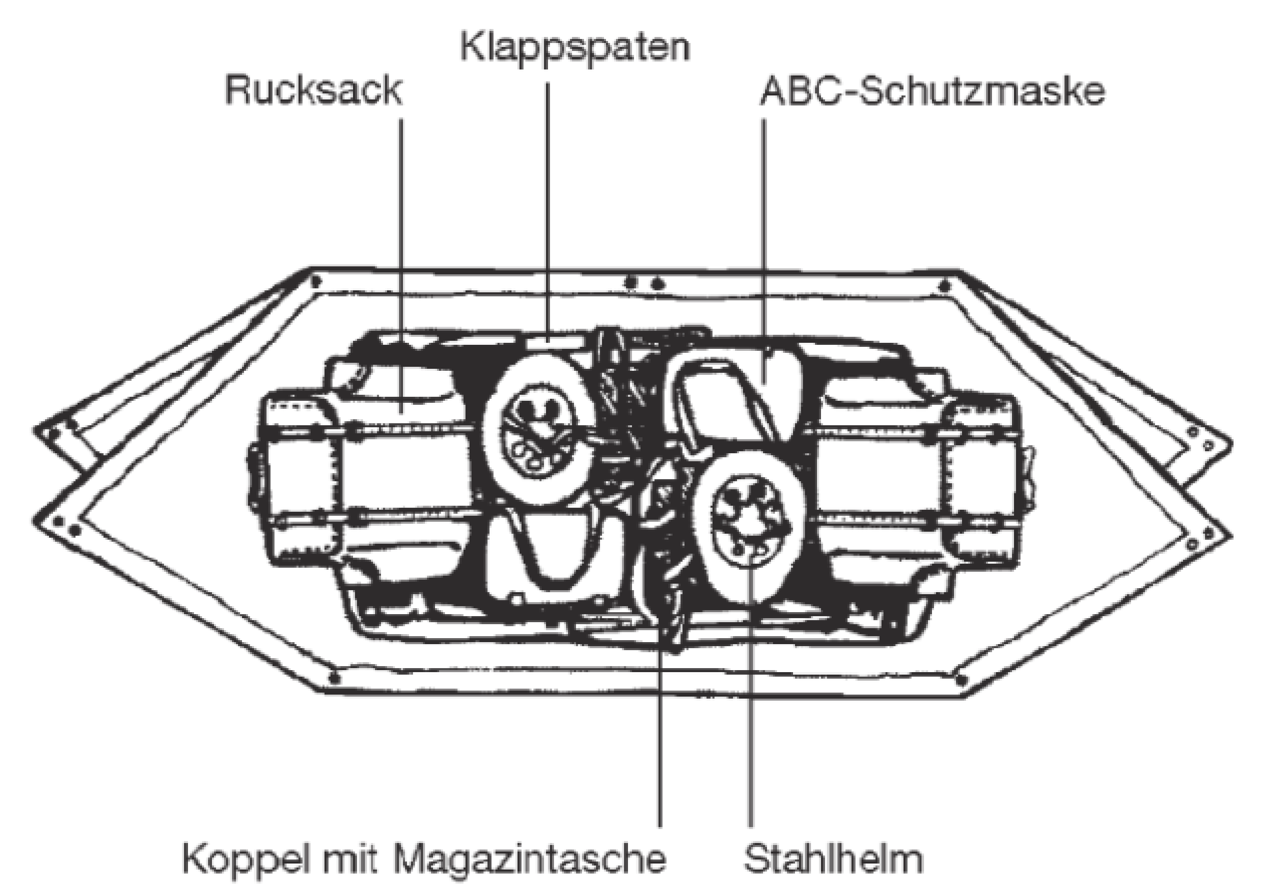


Bild 110 - Schmales Rechteck, Gewicht gleichmäßig verteilt (Ausrüstung komplett)

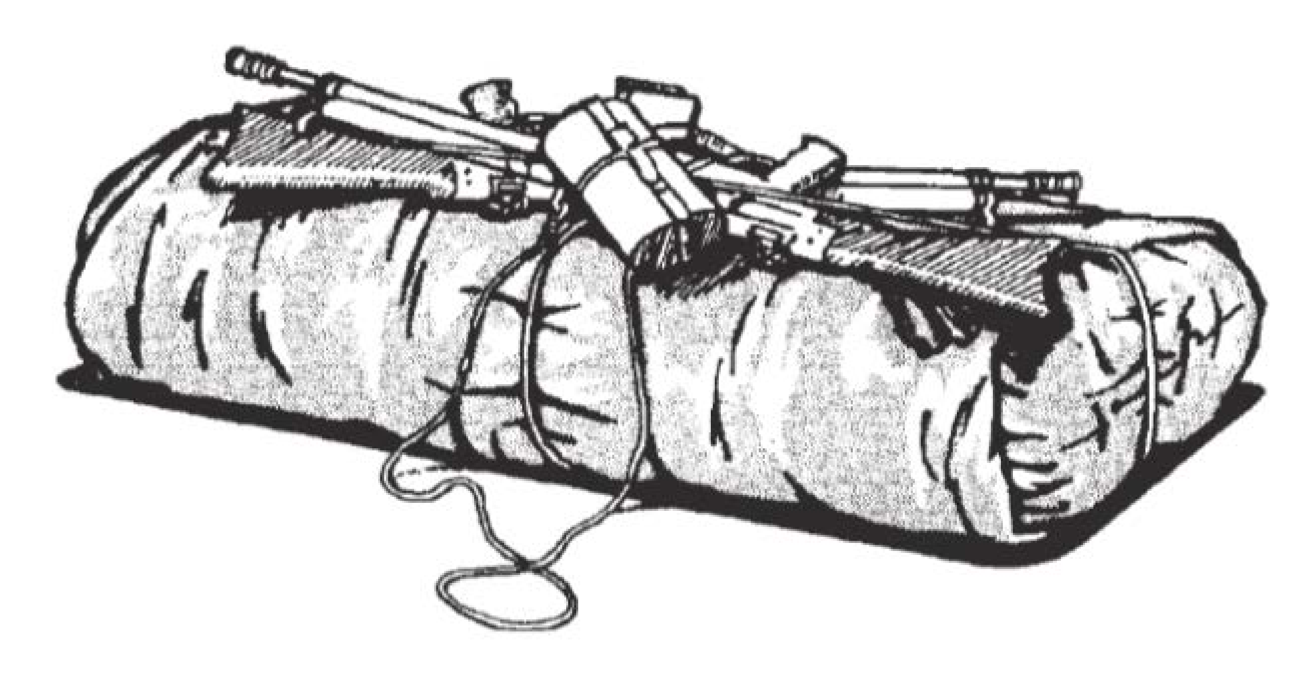


Bild 111 - Fertiges Zeltbahnpaket für zwei Soldaten bzw. Soldatinnen

3195. Soldaten bzw. Soldatinnen müssen notfalls ein Gewässer auch **mit** angelegter persönlicher **Ausrüstung durchschwimmen**. Durchschnittliche Schwimmer können dabei bis zu 50 m zurücklegen, besonders geübte bis zu 100 m.

Dabei ist zu berücksichtigen, dass sich bei höherer Stromgeschwindigkeit die zurückzulegende Strecke durch Abtreiben erhöhen kann.

Es ist immer nach Schwimmhilfen (siehe Nr. 3192) zu suchen.

S

3196. Wird ein Gewässer schwimmend am **Halteseil** überwunden (Bild 112), sind folgende Vorbereitungen zu treffen:

- Gefechtshelm im oder auf dem Rückengepäck unterbringen,
- Kragen öffnen,
- Taschen und Verschlüsse des Feldanzugs zuknöpfen,
- Kampfschuhe ausziehen und auf dem Rücken befestigen (Schäfte nach unten, Spitzen nach außen),
- Rückengepäck festschnallen,
- Gewehr quer über dem Rückengepäck befestigen.

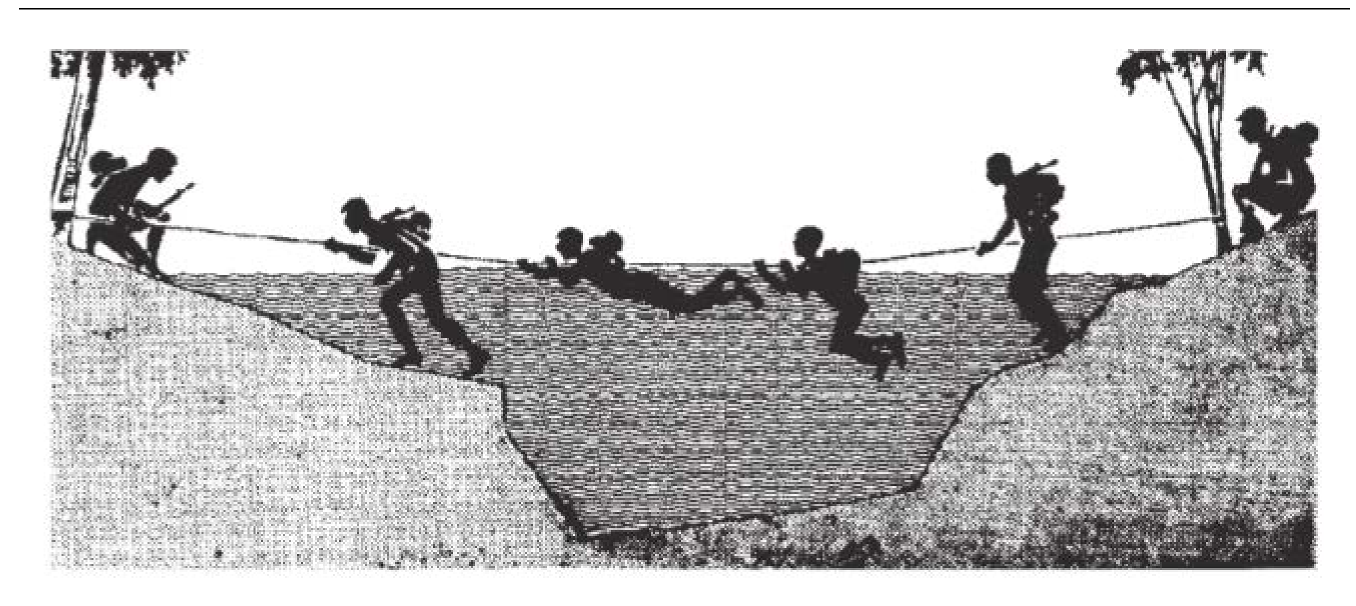


Bild 112 - Durchschwimmen eines Gewässers am Halteseil

3.6.5.3 Überwinden von Gewässern mit Übergangsmitteln[24]

3197. Gewässer können überwunden werden mit

- leichten Übergangsmitteln aus der Truppenausstattung,
- behelfsmäßigen Übergangsmitteln oder
- Übergangsmitteln der Pioniertruppe.

3198. Soldaten bzw. Soldatinnen müssen den Befehlen der Führer bzw. Führerinnen des Übergangsmittels oder der Brückenkommandanten Folge leisten. Deren Dienstgrad ist dabei ohne Belang.

3199. Beim **Uferwechsel** mit Übergangsmitteln bleibt der Kinnriemen des Gefechtshelms geschlossen. Die Waffe – ausgenommen die Pistole – befindet sich in der Hand.

In Schlauch- und in Sturmbooten kauert man sich in Fahrtrichtung möglichst flach hin. Nach dem Anlegen springt man sofort nach vorn hinaus und macht die Anlegestelle so schnell wie möglich frei. Man springt in die nächste Deckung, sichert und hält Verbindung zum Gruppenführer bzw. zur Gruppenführerin und zu den Nachbarn.

S

3200. **Kentert das Übergangsmittel** und können Soldaten bzw. Soldatinnen nicht ans Ufer schwimmen, sollen sie sich am Übergangsmittel festhalten, auf jeden Fall aber versuchen, in dessen Nähe zu bleiben. Dies erleichtert dem Rettungsdienst die Bergung.

3201. Nahe am Feind oder bei eingeschränkter Sicht sind Paddel und Ruder geräuschlos einzutauchen.

[24] Vgl. Anlage 7.15, Bezugsdokument 14.

3.6.6 Überwinden von zugefrorenen Gewässern

S

3202. **Ohne Gefahr** können einzelne oder mehrere Soldaten bzw. Soldatinnen **Eisdecken nur überschreiten**, wenn

- die Eisdecke mindestens 5 cm dick ist und auf dem Wasser aufliegt,
- das Eis unter der Oberschicht hell und klar ist und keine Sprünge aufweist,
- die Durchschnittstemperatur während der letzten drei Tage unter dem Gefrierpunkt geblieben

ist.

Beim Überschreiten muss der Abstand zwischen den Soldaten mindestens 4 m betragen.

3203. Um das Eis zur Prüfung der Tragfähigkeit zu betreten, schiebt man vorsichtig Bretter oder Leitern darauf. Helfer müssen ihn vom Ufer aus mit einer Halteleine oder Rettungsleine sichern.

Um die Stärke der tragenden Eisschicht zu messen, werden neben der Übergangsstelle, etwa 5 m vom Ufer entfernt und in der Gewässermitte mehrere Löcher in das Eis geschlagen. Gleichzeitig stellt man fest, ob die Eisdecke auf dem Wasser aufliegt.

Besonders nach Tauwetter muss man sich auch an Stellen, die bekannt sind, davon überzeugen, ob das Eis trägt.

3.6.7 Gebrauch von Kletterhilfen

3204. Bäume mit astlosen Stämmen können mit Hilfe **einfacher Drahtschlaufen** erklettert werden.

Die **offene Kletterschlaufe** eignet sich vorwiegend zum Erklettern stärkerer Bäume mit rauer Rinde. Der Stamm darf nur so dick sein, dass die Kletterer noch sicheren Halt finden, wenn sie den Stamm mit beiden Armen umklammern. Man biegt einen Draht mit einer Mindeststärke von 2 bis 3 mm und einer Länge, die dem Umfang des Baumstamms entspricht, an beiden Enden zu je einer Schlinge.

Diese sind so zu fertigen, dass sie bei Belastung die Füße nicht einschnüren. Sie werden über die Kampfschuhe gestreift, bis unmittelbar vor den Absatz und dann stramm nachgezogen (Bild 113). Den Baum umklammert man mit den Armen, die Beine mit der Drahtschlaufe hockt man an und presst sie an den Stamm. Dabei sind die Fußspitzen so weit nach außen zu drehen, dass Fersen und Waden eng am Stamm anliegen. Dann schiebt man den Körper nach oben, klammert sich erneut am Stamm fest und zieht die Beine nach (Bild 114).

Das Absteigen am Stamm geschieht mit den gleichen Bewegungen in umgekehrter Reihenfolge.

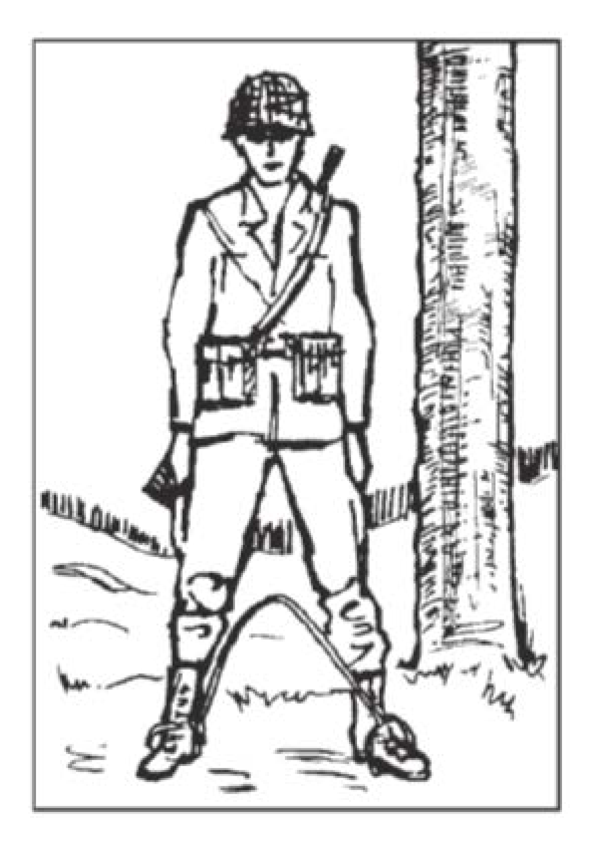


Bild 113 - Offene Kletterschlaufe am Fuß



Bild 114 - Offene Kletterschlaufe am Stamm

3205. Mit der z. B. an Fensterkreuzen, Dachrinnen oder Mauern mit schmaler Krone eingehängten **Steckstrickleiter**[25] können Hindernisse (z. B. Hausfassaden, Mauern, ...) überwunden werden (Bild 115).

[25] Vgl. Anlage 7.15, Bezugsdokument 15.



Bild 115 – Steckstrickleiter

Auch an Bäumen mit hohem Astansatz kann sie eingehängt werden, wenn z. B. Scharfschützen oder Beobachter die Bäume häufig erklettern müssen. Die Steckstrickleiter kann bis zu einer Höhe von etwa 6 m aufgehängt und wieder abgenommen werden.

S

Vor dem Besteigen ist zu prüfen, ob die Aufhängung hält.

Freihängende Steckstrickleitern sind so zu verspannen, dass sie nicht hin- und herschwingen können.

3206. Die **Seilleiter** ist ein vielseitig verwendbares Hilfsmittel zum Besteigen von Bäumen oder zum Überwinden von schwierigem Gelände und von Hindernissen (Bild 116).

S

Sie wird aus **mindestens** 30 m langen Rettungsleinen[26] hergestellt; für die Holzsprossen ist nur festes, splitterfreies Kernholz (Buche; Eiche) von **mindestens** 5 cm Durchmesser zu verwenden.

[26] Aus dem Selbsthilfesatz (SeSatz).

S Die sichere Befestigung der Sprossen an den Leinen zeigt Bild 116.

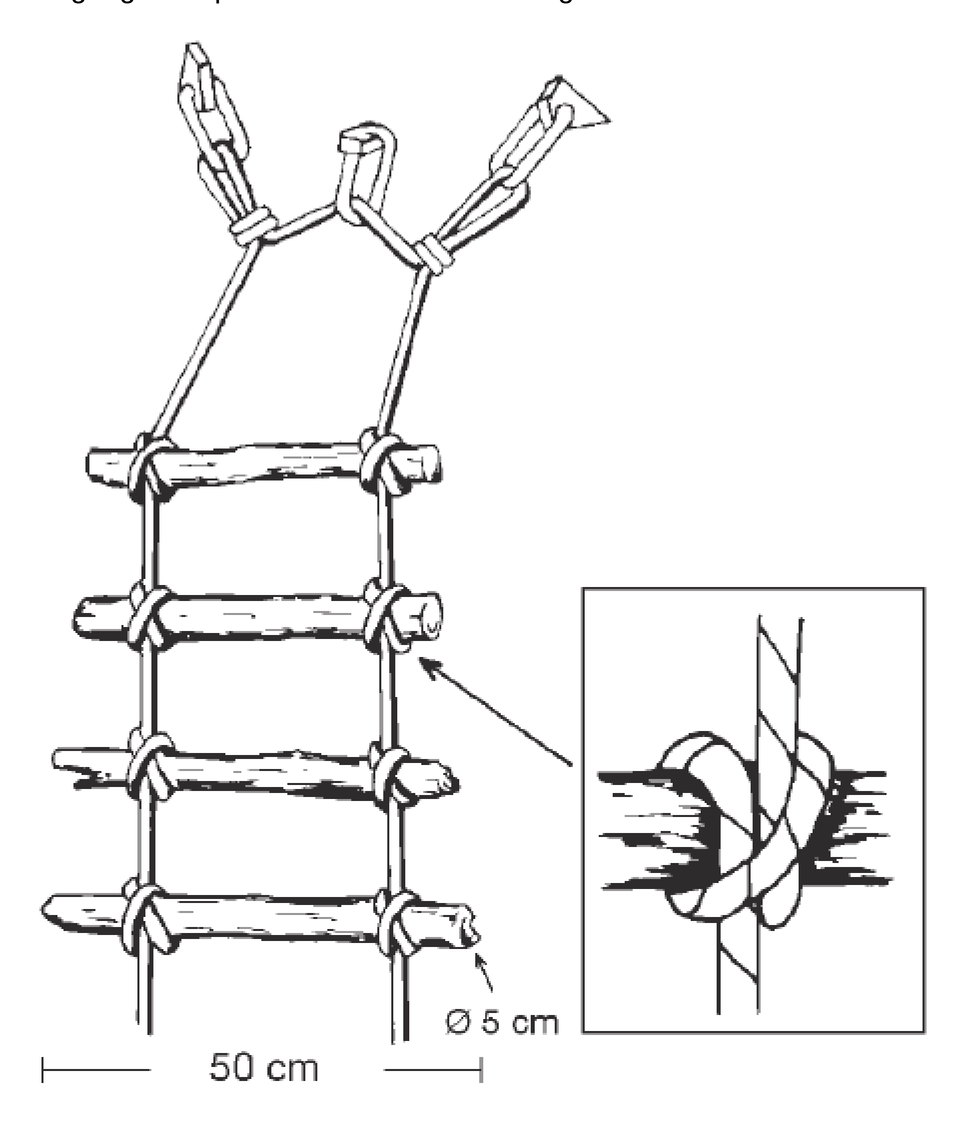


Bild 116 – Seilleiter

3.6.8 Sicherheitsbestimmungen bei der Ausbildung

3207. Beim **Überwinden von Hindernissen** sind neben den in den Abschnitten 3.6.2 – 3.6.7 aufgeführten Sicherheitsbestimmungen besondere Sicherheitsauflagen einzuhalten.

3.6.8.1 Durchschreiten von Gewässern

3208. Beim Durchschreiten von Gewässern mit einer Stromgeschwindigkeit von mehr als 0,50 m/s und einer Wassertiefe von mehr als 0,50 m ist ein **Halteseil** zu spannen. Die Soldaten bzw. Soldatinnen überwinden das Gewässer unterstrom, wobei sie sich am Seil festhalten.

Der Abstand zwischen den Soldten am Halteseil muss mindestens 1 m betragen. Je höher die Stromgeschwindigkeit ist, desto größer müssen die Abstände sein.

3209. Als **höchstzulässige Wassertiefe** für das Durchschreiten gilt:

	Bei Stromgeschwindigkeiten bis 1 m/s	**1 – 1,5 m/s**	**1,5 – 2 m/s**
Höchstzulässige Wassertiefe	1,20 m	1 m	0,8 m
Abstand zwischen den Soldaten bzw. Soldatinnen	1 m	1 m	2 m

3.6.8.2 Durchschwimmen von Gewässern

3210. Zulässig ist das **Durchschwimmen** mit oder ohne Schwimmhilfe nur, wenn die Stromgeschwindigkeit 1m/s nicht überschreitet.

3211. Bei der Ausbildung und in Übungen ist das Durchschwimmen von Gewässern nur mit **Schwimmhilfen** (siehe Nr. 3192) erlaubt. Dabei gelten folgende Sicherheitsbestimmungen:

a. Einsatz eines **Rettungsdienstes**, mindestens bestehend aus

- dem Offizier des Rettungsdienstes (erfahrener Offizier oder Unteroffizier mP);
- zwei Soldaten bzw. Soldatinnen des Rettungsdienstes mit Schwimmwesten, die das Deutsche Rettungsschwimmabzeichen – Bronze –[27] besitzen, für je 10 gleichzeitig übergehende Soldaten bzw. Soldatinnen;
- einem Rettungsboot (mindestens Schlauchboot) für jeweils 2 Soldaten bzw. Soldatinnen des Rettungsdienstes;
- einem Rettungsfahrzeug (möglichst Sanitätskraftwagen) an Land zum Transport Verletzter;
- einem Sanitätssoldaten bzw. Sanitätssoldatin oder einem Ersthelfer A mit Beatmungsgerät und Wolldecken und
- Rettungsgerät (Schwimmwesten, Rettungsringe, Bootshaken, Staken, Leinen).

b. Soldaten bzw. Soldatinnen, die ein Gewässer durchschwimmen sollen, **müssen**

- das Deutsche Schwimmabzeichen in Bronze besitzen,
- über die Nummern 3192 bis 3196 und Abschnitt VIII belehrt sein,
- in stehenden Gewässern bis 1,50 m Tiefe vorgeübt haben[28],
- vor dem Durchschwimmen die Kampfschuhe ausziehen und den Gefechtshelm abnehmen.

c. Das Durchschwimmen von Gewässern ist **auch mit Schwimmhilfen verboten**:

[27] Deutsche Lebensrettungsgesellschaft (DLRG) oder Bayerische Wasserwacht.
[28] Das Vorüben in stehendem Gewässer kann für die Einzelkämpferausbildung an Truppenschulen entfallen.

- bei Gewitter,
- bei eingeschränkter Sicht, sobald nicht mehr die gesamte Gewässerbreite übersehen werden kann,
- bei einer Stromgeschwindigkeit von mehr als 1m/s,
- bei Wassertemperaturen unter 17° C,
- nach großen körperlichen Anstrengungen,
- mit erhitztem Körper,
- bei Übermüdung,
- bis etwa 90 Minuten nach der letzten Hauptmahlzeit.

d.

- Die Übergangsstelle ist einheitlich für alle zu befehlen und
- unter Strom ein Halteseil mit in Abständen angebrachten Rettungsringen über das Gewässer zu spannen.

3.6.8.3 Überwinden mit Übergangsmitteln

3212. Beim Überwinden von Gewässern mit Übergangsmitteln ist eine Schwimmweste – Seite mit Signalfarbe orange nach außen[29] – zu tragen. Das Mitführen der persönlichen Ausrüstung richtet sich nach dem Stand der Ausbildung[30].

3.6.8.4 Kletterhilfen

3213. Beim Gebrauch von **Kletterhilfen** sind folgende Sicherheitsauflagen zu beachten:

Bei der Ausbildung im Erklettern von Bäumen mit der offenen Kletterschlaufe sind die Soldaten bzw. Soldatinnen mit einem Seil so lange zu sichern, bis sie das Erklettern beherrschen.

Das Sicherungsseil ist hierzu über einen tragfähigen Ast zu den kletternden Soldaten bzw. Soldatinnen zu führen.

Das Seil ist vor der Benutzung auf Beschädigungen zu prüfen. Die sichernden Soldaten bzw. Soldatinnen führen das Sicherungsseil um ihre Schulter und halten es unter leichtem Zug (Bild 117).

[29] Bei Gefechtsübungen wird auf Befehl die Tarnseite nach außen getragen.
[30] Vgl. Anlage 7.15, Bezugsdokument 14.



Bild 117 - Sicherung mit einem Seil beim Erklettern von Bäumen

Das Sicherungsseil ist mit einem Anseilknoten (Bild 118) am Soldaten bzw. an der Soldatin, der bzw. die klettern soll, zu befestigen. Es ist durch den sichernden Soldaten bzw. die sichernde Soldatin straff zu halten und dient als Sicherung gegen Abrutschen.

Ein freier Sturz ist durch die Sicherer zu verhindern.

Das Sicherungsseil muss als Kunstfaserseil einen Mindestdurchmesser von 8,5 mm, als Naturfaserseil einen Mindestdurchmesser von 11 mm aufweisen.

Es ist vor der Benutzung durch die Leitenden/Durchführenden der Ausbildung bzw. durch von den Leitenden befohlene Führer bzw. Führerinnen auf

- Beschädigungen,

- Quetschstellen,
- Auflockerungen (der Spleiße),
- Faserbrüche in größerer Anzahl (mehr als 10 % der Fasern),
- Herausfallen von Fasermehl

zu prüfen.

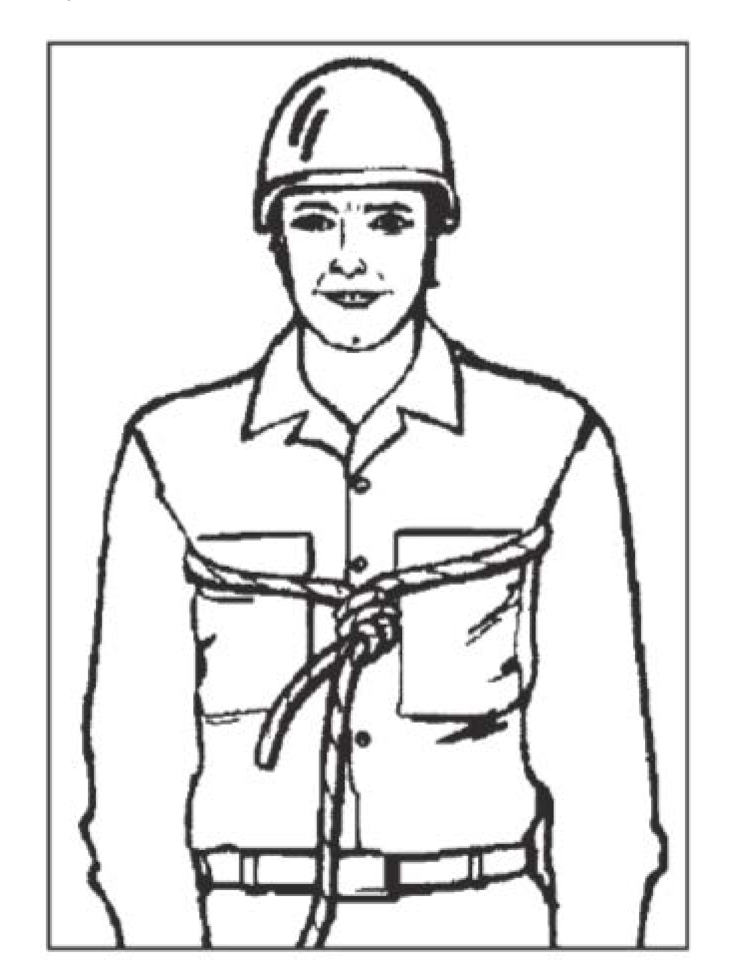
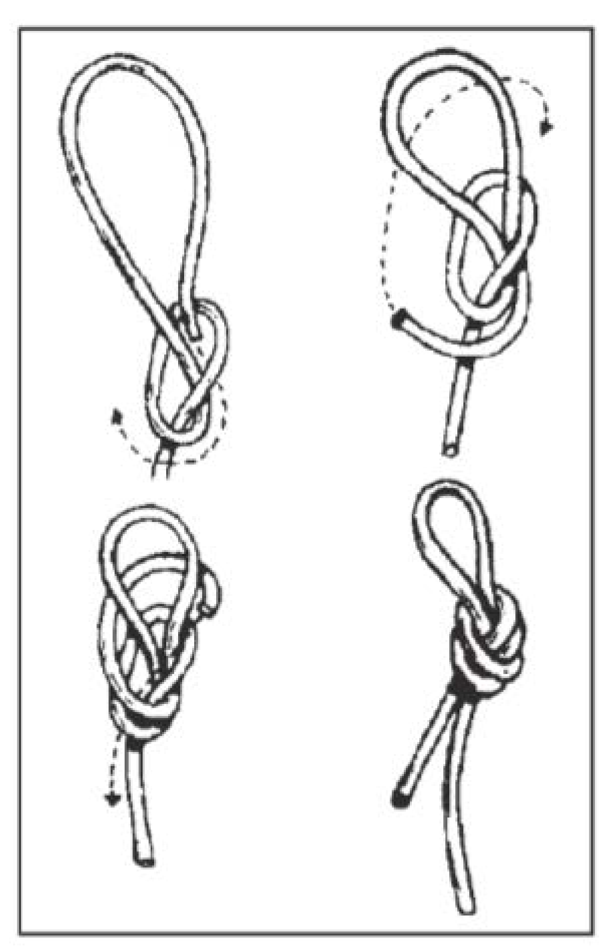



Bild 118 - Anseilen mit Anseilknoten

3214. Eine Strickleiter wird so verspannt, dass sie nicht hin- und herschwingen kann. Kletternde Soldaten bzw. Soldatinnen sind so lange mit einem Seil zu sichern (gemäß Nr. 3213), bis sie im Klettern sicher geworden sind.

4 Der Einzelschütze im Gefecht

4.1 Marsch

4.1.1 Marsch mit Kraftfahrzeugen

4.1.1.1 Vorbereitungen

4001. GrpFhr erhalten für den Marsch in der Regel einen **Vorbefehl**. Dieser enthält meist:

- Lage,
- voraussichtlicher Auftrag der Einheit,
- voraussichtliche Abmarschzeit,
- Ablaufpunkt,
- Marschziel, oder auch nur
- Marschstraße. die Marschentfernung.

oder auch nur die Marschentfernung

Der Befehl kann bereits die Marschfolge, den Bereitschaftsgrad (Anlage 7.3) und die Marschkreditnummer enthalten.

4002. GrpFhr treffen die **Marschvorbereitungen** so, dass ihre Gruppe zur befohlenen Zeit marschbereit ist. Sie

- geben einen Vorbefehl,
- überwachen das Herstellen der Marschbereitschaft (Anlage 7.3),
- erkunden, soweit nötig, den Weg für das Eingliedern des Fahrzeugs in die Kolonne und
- fertigen – wenn immer möglich – eine Wegeskizze (siehe Nr. 2086) oder eine Liste der Orte am Marschweg an.

Die Gruppe, auf jeden Fall aber der Kraftfahrer bzw. die Kraftfahrerin, soll vor dem Marsch ruhen.

Marsch bei Minengefahr:

- Der Einsatz ist auf einer Karte mit eingezeichneten Gefahren „Minen“ zu planen. Fahrstrecken sind in „sicheren“ Bereichen festzulegen.
- Nicht überprüftes Gelände oder Wälder sind in der Regel auch bei Marschpausen nicht zu betreten.
- Das Benutzen von Abkürzungen auf nicht überprüften Wegen ist untersagt.
- Straßenränder und Straßengräben dürfen weder befahren noch darf dort angehalten werden.

4003. Die Gruppe hat die **Marschbereitschaft** hergestellt, wenn die in Anlage 7.3 aufgeführten Tätigkeiten ausgeführt und festgestellte Mängel abgestellt oder gemeldet sind.

Die GrpFhr melden die Marschbereitschaft.

4.1.1.2 Verhalten während des Marsches

4004. **GrpFhr** sind besondere militärische Fahrzeugführer bzw. Fahrzeugführerinnen. Sie sitzen auf ungepanzerten Radkraftfahrzeugen während des Marsches im Normalfall auf dem Beifahrersitz. Sie

- sind verantwortlich für das Einhalten der Marschstraße,
- überwachen, dass die Kraftfahrer bzw. Kraftfahrerinnen den Fahrzeugabstand einhalten und die ständig oder besonders befohlene Höchstgeschwindigkeit nicht überschreiten[31],
- halten Verbindung nach vorn und über ihre Stellvertreter nach hinten,
- geben Übermittlungszeichen möglichst mit Winkerkelle, bei eingeschränkter Sicht als Lichtzeichen mit der Taschenleuchte an das nachfolgende Fahrzeug weiter (siehe Anlage 7.4),
- setzen aufgenommene Übermittlungszeichen in Befehle an die Kraftfahrer bzw. die Kraftfahrerinnen oder an die Gruppe um,
- weisen die Kraftfahrer bzw. die Kraftfahrerinnen auf Gefahrenstellen und Richtungsänderungen hin und
- beobachten die Kraftfahrer bzw. die Kraftfahrerinnen auf Anzeichen von Fahruntüchtigkeit und lassen sie dann, wenn möglich, ablösen.

4005. Sitzen die GrpFhr auf einem Fahrzeug mit **Drehringlafette** (über dem Beifahrersitz), bedienen sie bei überraschenden Luftangriffen oder Überfällen das Maschinengewehr. Muss das Maschinengewehr in der Drehringlafette ständig besetzt sein, z. B. beim Bereitschaftsgrad „Feuerbereitschaft zur Fliegerabwehr“, teilen sie meist den Maschinengewehrschützen ein. GrpFhr führen in diesem Fall von der Ladefläche aus.

4006. Beim **Rückwärtsfahren** (Zurücksetzen) von Rad- und Kettenfahrzeugen sind die Kraftfahrer bzw. Kraftfahrerinnen durch abgesessene Einweiser zu unterstützen (siehe Nrn. 4040 bis 4042)[32]. Hierzu sind Soldaten bzw. Soldatinnen einzuteilen ein oder GrpFhr weisen die Kraftfahrer bzw. Kraftfahrerinnen selbst ein. Die Lage kann es auch erfordern, dass das Zurücksetzen vom Fahrzeug aus geleitet werden muss (Nr. 6008 beachten!).

[31] Die für Kraftfahrzeuge der Bundeswehr festgesetzte Geschwindigkeitsbegrenzungen dürfen im Spannungs- und Verteidigungsfall sowie bei Einsätzen anlässlich von Unglücksfällen, Katastrophen u. Ä. notfalls überschritten werden.
[32] Vgl. Anlage 7.15, Bezugsdokument 25.

4007. Vor Abzweigungen und Straßenkreuzungen ohne Einweiser, Verkehrsposten[33] oder Ausschilderung lassen die GrpFhr die Geschwindigkeit so weit herabsetzen, dass sie den weiteren Verlauf der Marschstraße sicher erkennen können. Das gilt besonders dann, wenn die Verbindung nach vorn abgerissen ist. Im Zweifelsfall ist es besser, anzuhalten und den richtigen Marschweg zu suchen, als auf Verdacht weiterzufahren und den Marschablauf zu gefährden.

4008. Kraftfahrer bzw. Kraftfahrerinnen fahren das Fahrzeug nach Befehlen. Sie haben die gesetzlichen und die militärischen Verkehrsbestimmungen zu beachten und für die Verkehrs- und Betriebssicherheit ihres Fahrzeugs, der Ladung und gegebenenfalls des Anhängers zu sorgen. Fühlen sich Kraftfahrer bzw. Kraftfahrerinnen nicht mehr fahrtüchtig, müssen sie dies unverzüglich melden.

4009. Die stellvertretenden GrpFhr

- überwachen die Beladung nach dem Beladeplan und die Einhaltung der Sicherheitsbestimmungen für den Transport von Personen auf der Ladefläche[34],
- sind verantwortlich für Beobachtung und Sicherung,
- halten Verbindung nach hinten und melden, wenn die Marschkolonne abreißt oder Fahrzeuge überholen.

4010. Der **Platz jedes Soldaten bzw. jeder Soldatin auf dem Kraftfahrzeug** ist festgelegt oder wird besonders befohlen.

Aus dem Platz ergibt sich der Beobachtungsbereich, der auch bei Halten gilt, solange nicht abgesessen wird. (Bild 119)

[33] Vgl. Anlage 7.15, Bezugsdokument 31.
[34] Vgl. Anlage 7.15, Bezugsdokument 25.

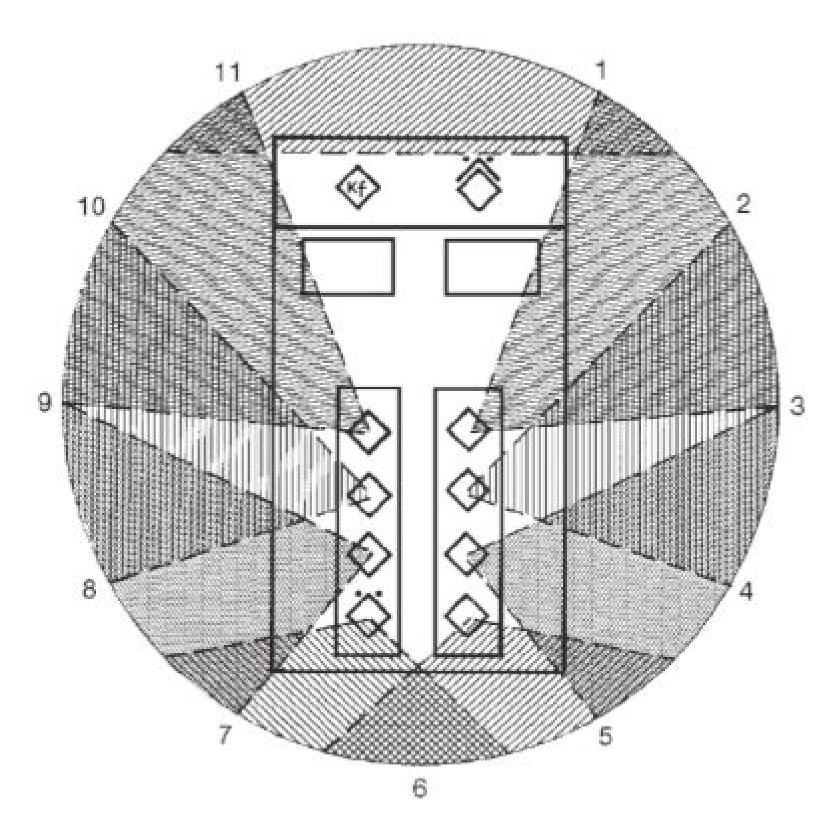


Bild 119 - Beobachtungsbereiche auf dem Kraftfahrzeug

4011. Stockt der Marsch, ist der befohlene Fahrzeugabstand beizubehalten; die Fahrbahn ist soweit wie möglich freizumachen.

Deckung und Tarnschutz sind auszunutzen. Behindert das haltende Fahrzeug den Verkehr, ist ein Soldat bzw. eine Soldatin zum Warnen anderer Verkehrsteilnehmer einzuteilen.

Hält das unmittelbar vorausfahrende Kraftfahrzeug, ohne dass jemand vorbeiwinkt, stellt der Gruppenführer bzw. die Gruppenführerin die Ursache der Stockung fest.

4012. Fällt ein Kraftfahrzeug aus, lassen die GrpFhr

- die nachfolgenden Fahrzeuge vorbeiwinken,
- die Fahrbahn soweit wie möglich freimachen[35],
- das Fahrzeug möglichst in eine Deckung bringen, es in jedem Fall tarnen und
- die gelbe Ausfallflagge setzen.

Dem Schließenden meldet er den Ausfall und nach Möglichkeit die Art des Schadens.

4013. Können die Soldaten bzw. Soldatinnen der Gruppe oder Wartungspersonal das Fahrzeug **in kurzer Zeit wieder fahrbereit machen**, schließt die Gruppe mit der befohlenen Höchstgeschwindigkeit auf. Erst bei der nächsten Marschpause ist zu befehlen, an der haltenden Marschkolonne vorbeizufahren und sich wieder einzuordnen.

[35] Im Frieden sind die Sicherheitsbestimmungen nach Anlage 10 zu beachten!

GrpFhr melden das Eintreffen dem Schließenden und seiner übergeordneten Führung.

4014. Dauert die Instandsetzung länger oder muss das Kraftfahrzeug abgeschleppt oder abgeschoben werden, bleibt die Gruppe, wenn nicht anders befohlen, beim Fahrzeug und bereitet das Abschleppen oder das Verladen vor.

Wenn nötig, sind zusätzlich Soldaten bzw. Soldatinnen zum Warnen anderer Verkehrsteilnehmer einzusetzen.

Steht das Fahrzeug abseits der Marschstraße oder ist es durch Deckung und Tarnung schwer zu erkennen, ist die Ausfallflagge am Seitenstreifen der Marschstraße anzubringen.

Nach der Instandsetzung führen die GrpFhr das Kraftfahrzeug auf der Marschstraße nach. Die Marschkreditnummer bleibt am Fahrzeug.

4015. Bei einem **überraschenden Luftangriff** wird der Marsch nicht unterbrochen. Die GrpFhr befehlen dem Maschinengewehrschützen, das Feuer zu eröffnen oder führen selbst den Feuerkampf (siehe Nr. 4005).

Hat die Gruppe einen **Luftangriff rechtzeitig erkannt** oder wiederholt der Feind den Angriff, richten sich GrpFhr nach dem Fahrzeug der übergeordneten Führung. Sie führen das Kraftfahrzeug ggf. in Deckung und lassen die Feuerbereitschaft zur Fliegerabwehr herstellen.

4016. GrpFhr befehlen bei **überraschender Feindberührung** dem Kraftfahrer bzw. der Kraftfahrerin,

- in eine nahe Deckung zu fahren oder
- mit erhöhter Geschwindigkeit weiterzufahren.

Ist es notwendig, lassen sie die Soldaten bzw. Soldatinnen unter dem **Feuerschutz des Maschinengewehrs** an der dem Feind abgewandten Seite vom Kraftfahrzeug absitzen. Die MG-Schützen sitzen unter dem Feuerschutz der Gewehrschützen ab.

4017. Gerät die Gruppe mit ihrem Kraftfahrzeug in einen Hinterhalt, erwidern alle in ihrem Beobachtungsbereich sofort das Feuer mit kurzen Feuerstößen. Oft ist es zweckmäßig, zusätzlich Handgranaten und Handflammpatronen einzusetzen.

4018. Verhaltensregeln bei erkannter Minengefahr:

- Sofort anhalten bei der Wahrnehmung von Verdachtsmomenten.
- **„Hände weg“** von Minen und versteckten Ladungen. Das Räumen vom Minen und versteckten Ladungen darf nur durch Fachpersonal erfolgen.
- Einzelminen sind meist gegen Aufnahme gesichert und detonieren bei Lageveränderung.
- Bei erkannter Gefahr sind nur noch bereits befahrene Wege zu nutzen.

- Gefahrenbereich markieren und EOD 1 absetzen.
- Verwundete nur auf absolut sicherem Weg versorgen bzw. bergen.
- Minen/versteckte Ladungen werden in der Regel nicht einzeln verlegt.

4.1.1.3 Marschpausen

4019. Beim **Technischen Halt** wird am rechten Fahrbahnrand gehalten, damit das Kraftfahrzeug den Verkehr auf der Marschstraße nicht behindert. Möglichkeiten, getarnt und gedeckt unterzuziehen, sind zu nutzen; der befohlene Fahrzeugabstand ist möglichst einzuhalten. Abweichungen aus Gründen der Tarnung und Deckung sind zulässig.

4020. Die **Soldaten bzw. Soldatinnen sitzen** erst auf Befehl und dann zur straßenabgewandten Seite **ab**; Handwaffe, ABC-Schutzmaske und Gefechtshelm sind mitzuführen. Soweit kein anderer Auftrag erteilt wurde, hält man sich in der Nähe des Kraftfahrzeugs unter Tarnschutz aufgelockert in Deckung auf.

Ist „Feuerbereitschaft zur Fliegerabwehr" befohlen, bleiben die eingeteilten Maschinengewehrschützen an der Waffe auf dem Kraftfahrzeug. Sie sind zugleich Luftraumspäher.

4021. Auf Befehl setzen GrpFhr einen **Alarmposten** ein, der in der Regel auch die Aufgaben eines ABC-Alarmpostens übernimmt.

Ist es nicht möglich, das Kraftfahrzeug ganz von der Fahrbahn zu fahren, müssen Soldaten bzw. Soldatinnen zum Warnen anderer Verkehrsteilnehmer eingeteilt werden. Diese benutzen die Winkerkelle, bei eingeschränkter Sicht die Taschenleuchte, und halten **Verbindung** nach vorn und hinten. Ihr Platz ist auf der gegenüberliegenden Straßenseite.

4022. Während des Technischen Halts lassen GrpFhr am Kraftfahrzeug die Technische Durchsicht während der Benutzung durchführen, Mängel beheben und Betriebsstoff nachfüllen. Sie können einzelne Soldaten bzw. Soldatinnen zur Unterstützung der Kraftfahrer bzw. Kraftfahrerinnen einteilen. Das Ergebnis der Technischen Durchsicht melden sie der übergeordneten Führung.

4023. Vor dem Weitermarsch ist die Vollzähligkeit der Gruppe zu prüfen.

Die Soldaten bzw. Soldatinnen, die zum Warnen anderer Verkehrsteilnehmer eingeteilt waren, und der Alarmposten sitzen erst kurz vor dem Anfahren auf.

4024. In einen **Rastraum** weisen GrpFhr die Kraftfahrer bzw. Kraftfahrerinnen so ein, dass das Fahrzeug gegen Erd- und Luftsicht getarnt ist und rasch vorwärts herausgefahren werden kann.

Spuren sind zu tarnen.

4025. Während der Rast ist

- die Technische Durchsicht während der Benutzung an Fahrzeug, Waffen und Gerät vorzunehmen,

- Schäden am Fahrzeug zu beheben,
- auf Befehl die Kampfbeladung (Betriebsstoff und Munition) zu ergänzen,
- Verpflegung zu empfangen und
- zu ruhen.

Für die Gruppen bestimmen die GrpFhr in unmittelbarer Nähe des Fahrzeugs einen wettergeschützten Platz, der Tarnschutz und Deckung bietet.

Nach Überprüfung des Fahrzeugs sind der übergeordneten Führung zu melden

- Erkrankte und Verwundete,
- die Einsatzfähigkeit oder Schäden, die die Gruppe nicht beheben kann,
- den Bestand an Betriebsstoff und Munition.

4026. Ist befohlen, Alarmposten und Luftraumspäher einzuteilen, sind diese so abzulösen, dass alle genügend Zeit zur Pflege von Waffen und Gerät, zum Essen und zum Ruhen haben. In jedem Falle sollen die Kraftfahrer bzw. Kraftfahrerinnen ausreichend lange ruhen.

4027. Nach dem Marsch lassen die GrpFhr die **Technische Durchsicht nach der Benutzung** an Fahrzeug, Waffen und Gerät ausführen. Fristenarbeiten oder nicht zu beseitigende Schäden melden sie der übergeordneten Führung.

4.1.1.4 Marsch bei eingeschränkter Sicht

4028. Für Märsche bei eingeschränkter Sicht und solche, die voraussichtlich erst in der Dunkelheit enden, regelt der Marschbefehl, ob mit

- einer Tarnbeleuchtungsstufe oder
- mit Nachtsehgeräten

zu marschieren ist.

4029. Folgende **Tarnbeleuchtungsstufen** können befohlen werden:

- Stufe 0 = keine Außen- und Innenbeleuchtung,
- Stufe S 1[36] = Leitkreuzleuchte und Tarnbremslicht,
- Stufe S 2 = beide Tarnscheinwerfer (Beleuchtung nur nach vorn),
- Stufe S 3 = beide Tarnscheinwerfer, Tarnschlussleuchten, Leitkreuzleuchte und Tarnbremslicht.

[36] Bei einzelnen Fahrzeugtypen auch T1 – T3.

GrpFhr kontrollieren, ob die befohlene Beleuchtungsstufe oder das Nachtsehgerät eingeschaltet ist. Sie befehlen selbstständig die Tarnbeleuchtungsstufe „0“, wenn mit Feind zu rechnen ist und keine Beleuchtungsstufe befohlen wurde.

4030. Kraftfahrer bzw. Kraftfahrerinnen fahren so auf **Sichtabstand**, dass sie

- bei den Stufen S 1 und S 3 die hinteren Leuchten,
- bei den Stufen 0 und S 2 die Umrisse des vorausfahrenden Fahrzeugs

erkennen können.

4031. **Fahrtrichtungsänderungen und Halte** sind mit der Taschenleuchte (Anlage 7.4) so rechtzeitig anzuzeigen, dass Kraftfahrer bzw. Kraftfahrerinnen der nachfolgenden Fahrzeuge ihr Fahrverhalten darauf einrichten können.

4032. Wirft der Feind über der Marschstraße Leuchtbomben ab oder schießt er Leuchtgeschosse, lassen die GrpFhr halten; Tarnschutz ist auszunutzen, jede Bewegung erstarrt. Sind die Leuchtmittel erloschen, wird der Marsch fortgesetzt.

4.1.1.5 Marsch im Winter

4033. Der Marsch im Winter stellt besondere Anforderungen.

Schnee, Schneeverwehungen oder Glätte können den Marsch beeinträchtigen; Schneefall, gefrierende Windschutzscheiben aber auch Blendung bei Sonneneinstrahlung auf Schnee können die Sicht einschränken. Reifglätte, besonders auf Kettenfahrzeugen, erfordert Vorsicht beim Auf- und Absitzen.

Temperaturen unter dem Gefrierpunkt können die Funktionen von Fahrzeug und Waffen einschränken. Gelände, das bei Frost befahrbar ist, kann nach Tauwetter unbefahrbar werden; haben sich Fahrzeuge in weichen Boden gedrückt, kann Frost das Herausfahren erschweren.

Winterliche Bedingungen erhöhen den Betriebsstoffverbrauch. Kraftfahrer bzw. Kraftfahrerinnen beachten die für die Fahrzeuge geltenden Bestimmungen für den Winterbetrieb.

Die Führer bzw. Führerinnen der Marschkolonnen befehlen, ob **Gleitschutzketten** aufzulegen oder **Schneegreifer** in die Gleisketten einzusetzen sind.

Marschiert die Gruppe allein, entscheidet der Gruppenführer bzw. die Gruppenführerin.

Vor einem Marsch ist der Tarnanstrich zu kontrollieren.

4.1.1.6 Aufgaben des Beifahrers bzw. der Beifahrerin

4034. Alle Soldaten bzw. Soldatinnen können als Beifahrer bzw. Beifahrerinnen eingeteilt werden.

Vor der Fahrt helfen Beifahrer bzw. Beifahrerinnen bei

- der Technischen Durchsicht vor der Benutzung sowie der Beseitigung von Störungen und Mängeln und
- dem Herstellen der Marschbereitschaft.

4035. **Während der Fahrt** unterstützen Beifahrer bzw. Beifahrerinnen die Kraftfahrer bzw. Kraftfahrerinnen, indem sie

- auf das Einhalten der Marschstraße achten,
- den Fahrbahnzustand, Verkehrszeichen und -einrichtungen sowie den übrigen Verkehr beobachten und die Kraftfahrer bzw. Kraftfahrerinnen auf Besonderheiten aufmerksam machen,
- innerhalb einer Marschkolonne nach vorn und hinten Verbindung halten,
- Übermittlungszeichen des vorausfahrenden Fahrzeugs aufnehmen und an die Kraftfahrer bzw. Kraftfahrerinnen und das folgende Fahrzeug weitergeben,
- auf die Ladung und das Verhalten der transportierten Soldaten bzw. Soldatinnen achten,
- die Instrumente des Kraftfahrzeugs beobachten, besonders bei einem Marsch bei Dunkelheit,
- auf Geräusche, Gerüche und Dämpfe achten, die auf Schäden am Fahrzeug hinweisen,
- die Kraftfahrer bzw. Kraftfahrerinnen bei Anzeichen von Ermüdung wachhalten.

Beobachten sie Anzeichen von Fahruntüchtigkeit, veranlassen sie das Halten.

Nach Möglichkeit lösen sie die Kraftfahrer bzw. Kraftfahrerinnen ab. Sind sie dazu nicht in der Lage, ist das Kfz gedeckt und getarnt abseits der Marschstraße vorübergehend abzustellen und dem Schließenden zu melden.

4036. Zum **Einhalten der Marschstraße** richten sich Beifahrer bzw. Beifahrerinnen nach

- Zeichen von Verkehrsposten,
- der Kennzeichnung der Marschstraße,
- einer Skizze,
- einer Karte,
- einer Wegebeschreibung oder
- einer Liste der zu durchfahrenden Orte.

4037. Bei Technischen Halten und Rasten sowie nach der Fahrt helfen Beifahrer bzw. Beifahrerinnen

- bei der Technischen Durchsicht während oder nach der Benutzung, bei der Behebung von Störungen und Mängeln und
- beim Ergänzen des Betriebsstoffs.

4038. **Weitere ständige Aufgaben** sind:

- Einweisen der Kraftfahrer bzw. Kraftfahrerinnen, Erkunden der Fahrbahn, z. B. bei Schneeverwehungen und Straßenschäden,
- Verbessern der Befahrbarkeit der Fahrbahn, z. B. durch Streuen,
- Helfen beim Beseitigen von Hindernissen,
- Warnen anderer Verkehrsteilnehmer bei Halten oder Ausfall des Kraftfahrzeugs auf der Fahrbahn[37]
- Setzen der gelben Ausfallflagge[37]
- Helfen beim An- und Abkuppeln eines Anhängers,
- Mitarbeit beim Bergen, Tarnen, Eingraben oder Zerstören des Fahrzeugs,
- Löschen eines Brandes am Kraftfahrzeug oder der Ladung,
- Selbst- und Kameradenhilfe bei Unfällen.

4039. Ist zum **Beobachten** niemand anderes verfügbar, ist es Aufgabe des Beifahrers bzw. der Beifahrerin, das Gelände und den Luftraum zu beobachten.

Besitzt das Fahrzeug eine Drehringlafette, bedienen die Beifahrer bzw. Beifahrerinnen das Maschinengewehr.

4.1.1.7 Aufgaben beim Warnen anderer Verkehrsteilnehmer und als Einweiser

4040. Alle Soldaten bzw. Soldatinnen können zum Warnen anderer Verkehrsteilnehmer befohlen werden. Sie sind bei klarer Sicht mit der Winkerkelle, bei eingeschränkter Sicht mit der Taschenleuchte auszustatten.

4041.

a. Einweiser leiten Marschkolonnen oder Einzelfahrzeuge über schwierige Stellen des Marschweges, weisen sie in befohlene Richtungen ein oder unterstützen beim Beziehen und beim Verlassen von Räumen.

Die Zeichen zum Einweisen (siehe Anlage 7.4/ Bilder 39 ff.) sind so lange zu wiederholen, bis die damit geforderte Verhaltensweise ausgeführt ist.

[37] Im Frieden nach Anlage 10.

S

b. In Situationen, die Einweiser erfordern, z. B. beim Rückwärtsfahren, Beziehen einer Stellung, Einweisen an einer Engstelle, sollen diese seitlich vom Fahrzeug so stehen, dass sie sowohl Blickverbindung zum Fahrer/zur Fahrerin als auch freie Sicht hinter das Fahrzeug haben.

Vor oder hinter dem Fahrzeug dürfen Einweiser nur stehen, wenn ein Sicherheitsabstand von 10 m eingehalten wird. Müssen Einweiser ihren Platz wechseln, lassen sie das einzuweisende Fahrzeug zuvor anhalten, wenn sie nicht ausschließen können, dass durch die Fahrzeugbewegung Personen gefährdet oder Sachen beschädigt werden können.

4042. Muss ein Kraftfahrer bzw. eine Kraftfahrerin über eine kürzere Strecke zu Fuß eingewiesen, werden, ist vor dem Fahrzeug vorauszugehen.

Er darf weder unmittelbar vor dem Fahrzeug noch rückwärts gehen.

In kurzen Zeitabständen überprüfen sie durch einen Blick nach hinten, ob das Fahrzeug folgt und ob sein Abstand zum Fahrzeug ausreichend ist. Kraftfahrer bzw. Kraftfahrerinnen dürfen nur im Schritttempo fahren.

Bei eingeschränkter Sicht ist das Fahrzeug durch Lichtzeichen nachzuführen.

Sehen Kraftfahrer bzw. Kraftfahrerinnen Lichtzeichen der Einweiser nicht mehr oder haben sie Zweifel an der Bedeutung eines Lichtzeichens, müssen sie sofort anhalten.

4043. Für das **Einweisen von Kettenkraftfahrzeugen** gelten ergänzend die Regelungen und Bestimmungen für die Ausbildung an diesen Fahrzeugen.

4.1.2 Marsch zu Fuß

4044. Soldaten und Soldatinnen müssen in der Lage sein, bei klarer und eingeschränkter Sicht und bei jedem Wetter – auch abseits von Straßen und Wegen – zu marschieren.

Aufgabe der Führer bzw. Führerinnen ist es, so zu marschieren, dass die Truppe das Marschziel kampffähig erreicht.

Dafür sind ein gleichmäßiges Marschtempo und regelmäßige – wenn auch kurze – Pausen wichtige Voraussetzungen.

4045. Die häufigste **Marschform** ist die **Reihe**. Sie

- bietet Auflockerung,
- begünstigt das Verbindunghalten,
- überlässt die Fahrbahn dem Fahrzeugverkehr und
- erlaubt es, die Schritte dem Gelände anzupassen.

Um die Marschlänge zu verkürzen, marschiert eine Einheit oder Teileinheit oft in Reihe auf **beiden** Straßenseiten; dabei bleibt die Gruppe geschlossen auf **einer** Seite.

Die Lage kann es erfordern, in Schützenreihe zu marschieren.

In **Marschordnung** wird nur marschiert, wenn

- eine Auflockerung nicht erforderlich ist und
- die Wege und der Fahrzeugverkehr es erlauben[38].

4046. Als Richtmaß für die **Marschgeschwindigkeit** auf gut begehbaren Straßen und Wegen ohne größere Steigungen gelten 4 km in der Stunde, kurze Pausen eingeschlossen.

Die Marschgeschwindigkeit ist in schwierigem Gelände, bei eingeschränkter Sicht und bei ungünstigem Wetter geringer.

4047. **Marschieren die Gruppen allein**, bestimmen die GrpFhr das Marschtempo; sie berücksichtigen dabei das Gelände, das Wetter und die körperliche Verfassung aller.

4048. Wenn es die Lage zulässt, bereiten sich alle Soldaten bzw. Soldatinnen auf einen **Marsch zu Fuß vor**. Dazu gehören vor allem die Körperpflege und die Vorbereitung der Ausrüstung. Im Einzelnen bedeutet das:

- Schlafen, soweit es der Auftrag erlaubt.
- Alles vermeiden, was die Leistungsfähigkeit herabsetzen kann, z. B. Alkoholgenuss[39]
- Fußpflege.
- Nach Möglichkeit frische, aber bereits gewaschene Strümpfe und Unterwäsche anziehen.
- Schuhe pflegen.
- Unterbekleidung den Temperaturen anpassen.
- Prüfen, ob Bekleidung, Schuhwerk und Ausrüstung druckfrei sitzen.
- Die Feldflasche mit einem durststillenden Getränk füllen (nicht oder nur leicht gesüßt; kein Alkohol).

GrpFhr überwachen die Vorbereitungen und kontrollieren Marschunerfahrene.

4049. **Vor dem Abmarsch** prüfen die GrpFhr die befohlene Ausstattung.

Sie sorgen dafür, dass alle Soldaten bzw. Soldatinnen vor Beginn des Marsches ihre Notdurft verrichten.

[38] Anlage 9 „Sicherheitsbestimmungen für den Marsch zu Fuß bei eingeschränkter Sicht“.
[39] Die für den Marsch verantwortlichen Führer bzw. Führerinnen können den Alkoholgenuss vor einem Marsch von einer bestimmten Zeit an verbieten.

Sie gliedern ihre Gruppen so, dass körperlich schwächere und kleinere Soldaten bzw. Soldatinnen vorn marschieren, da Änderungen der Marschgeschwindigkeit die am Schluss marschierenden Soldaten bzw. Soldatinnen stärker belasten.

4050. **Während des Marsches** beobachten GrpFhr und Stellvertreter die körperliche Verfassung aller.

Sie sorgen dafür, dass

- die Marschdisziplin eingehalten wird,
- die Abstände eingehalten werden,
- gleichmäßig und zügig marschiert wird,
- schwächere Soldaten bzw. Soldatinnen unterstützt werden, z. B. dadurch, dass ihnen zeitweise Waffen, Gerät oder Gepäck abgenommen werden und
- sich beim Tragen von Gerät abgelöst wird.

4051. **Marscherleichterungen** werden befohlen; eine einheitliche Trageweise der Waffen ist zu befehlen.

4052. Halten sich Soldaten bzw. Soldatinnen für **nicht mehr marschfähig**, ist dies zu melden. Die GrpFhr entscheiden, ob diese weitermarschieren oder zunächst zurückbleiben.

Bleiben Soldaten bzw. Soldatinnen zurück, befiehlt der bzw. die Schließende – möglichst im Einvernehmen mit dem Sanitätspersonal –, ob

- eine sanitätsdienstliche Versorgung durchgeführt werden muss,
- weitermarschiert werden kann oder
- sie mit einem anderen Soldaten bzw. einer anderen Soldatin zurückbleiben.

Marschieren Gruppen allein, treffen die GrpFhr diese Entscheidung selbst. Dabei berücksichtigen sie die Erfüllung des Auftrags und den Umstand, dass zurückbleibende Soldaten bzw. Soldatinnen meist gefährdet sind[40].

4053. **Marschpausen** sind zu nutzen, um

- Bewaffnung, Ausrüstung und Bekleidung in Ordnung zu bringen, besonders der Sitz der Schuhe und Strümpfe,
- Blasen und entzündete Hautstellen vom Sanitätspersonal behandeln zu lassen,
- zu essen,

[40] Abweichend hiervon kommt es im Frieden in erster Linie darauf an, jedes vorauszusehende und unnötige Risiko für Leben und Gesundheit des Soldaten bzw. der Soldatin zu vermeiden.

- mäßig und in kleinen Schlucken zu trinken (sehr kalte Getränke vor dem Trinken oder im Munde anwärmen) und
- zu ruhen.

Eine **kurze Pause** soll 10 bis 20 Minuten dauern. Sie ist nach der ersten Stunde einzulegen und dann alle zwei Stunden zu wiederholen. Eine Rast, von mindestens zwei Stunden, ist bei längeren Märschen einzulegen, wenn der größere Teil der Marschstrecke zurückgelegt ist.

4054. In den Marschpausen kümmern sich GrpFhr und Stellvertreter um die Gruppe, lassen Marschkranke behandeln und überwachen deren Verhalten. GrpFhr achten darauf, dass der Platz Deckung und Tarnung bietet und windgeschützt ist. Bei längerem Verbleib lassen sie einen Windschutz bauen. Ohne Unterlage darf sich niemand auf kalten oder nassen Boden setzen.

Bevor die Gruppe zum Weitermarsch antritt, ist der Rastplatz zu säubern und die Mannschaft, Waffen und Gerät auf Vollzähligkeit zu prüfen.

4055. Nach dem Marsch

- sind Blasen, wunde Körperstellen u. a. vom Sanitätspersonal behandeln zu lassen,
- ist sich zu waschen,
- ist zu essen, auch wenn er vor Müdigkeit keinen Hunger verspürt,
- ist mäßig und in kleinen Schlucken zu trinken, dabei kalte oder alkoholhaltige Getränke zu meiden,
- ist die befohlene Ruhe einzuhalten.

Die Technische Durchsicht von Waffen und Gerät nach der Benutzung ist zu befehlen und zu überwachen.

S

4056. Märsche bei **außergewöhnlich hohen oder niedrigen Temperaturen** schränken die Leistungsfähigkeit der Gruppe ein.

Soldaten müssen Vorkehrungen zur Verhütung von Hitze- und Kälteschäden treffen und wissen, wie sie sich verhalten sollen.

Alle Vorgesetzten sind verpflichtet, die Maßnahmen zum Verhüten von Hitze- und Kälteschäden durchzusetzen (Anlage 7.12).

4057. Hitzeschäden entstehen vor allem durch

- direkte Sonneneinstrahlung,
- andauernde hohe Temperaturen und
- Schwüle.

S

4058. Die übergeordnete Führung oder – wenn Gruppen allein marschieren – **die Gruppenführer bzw. Gruppenführerinnen** müssen:

- die Bekleidung der Temperatur entsprechend befehlen,
- die Soldaten bzw. Soldatinnen nicht unnötig stehen lassen und sie dabei der Sonne aussetzen,
- frühzeitig Marscherleichterungen befehlen,
- häufiger Pausen einlegen,
- die Soldaten bzw. Soldatinnen nach dem Verpflegen ausreichend rasten lassen,
- für Getränke sorgen.

GrpFhr und Stellvertreter beobachten vor allem leistungsschwächere, blasse oder nicht schwitzende Soldaten. Treten bei Soldaten Anzeichen eines Hitzeschadens auf, müssen sie aus der marschierenden Gruppe genommen werden und Kameradenhilfe ist zu leisten.

Von einem Hitzschlag betroffene Soldaten dürfen keinen Schritt mehr gehen, auch nicht mit Unterstützung von Kameraden; sie müssen liegend transportiert werden.

Der erste Marschausfall ist für die Führer bzw. Führerinnen das Zeichen zu erhöhter Vorsicht.

4059. Zur Vermeidung von **Kälteschäden** (Anlage 7.12) müssen GrpFhr auf die besondere Gefährdung von Zehen, Nasen und Ohren hinweisen,

- zweckmäßige Bekleidung und Ausrüstung befehlen,
- Alkohol- und Nikotinmissbrauch unterbinden,
- während des Marsches auf Erfrierungserscheinungen achten,
- als zusätzlichen Schutz gegen Kälte und Nässe den Poncho oder die Zeltbahn umhängen lassen,
- für Marschpausen windgeschützte Stellen auswählen und
- nach dem Marsch den Soldaten Gelegenheit geben, nasse Bekleidung und Ausrüstung zu trocknen und sich zu erwärmen.

Ob die Gliedmaßen erfroren oder nur örtlich ausgekühlt sind, lässt sich häufig nicht sofort feststellen. Immer ist zunächst Kameradenhilfe zu leisten.

4060. Das Verhalten bei einem **Gewitter** ist in Anlage 7.10 beschrieben. Soldaten müssen wissen, wie sie den Gefahren vorbeugen und im Notfall sich und ihre Kameraden helfen können.

4.2 Sicherung und Gefechtsaufklärung

4.2.1 Allgemeines

4061. Die **Sicherung** hat den Zweck,

- die eigene Truppe vor Überraschungen durch den Feind auf der Erde und aus der Luft zu schützen,
- Zeit für Gegenmaßnahmen zu gewinnen, z. B. zum Beziehen der Alarmstellungen,
- dem Feind die Aufklärung zu erschweren,
- militärische oder zivile Objekte sowie Räume vor dem Zugriff des Feindes zu schützen.

Alle Truppen sichern sich ständig selbst.

Es können sichern:

- Alarmposten (oft zugleich ABC-Alarmposten),
- Luftraumspäher,
- Feldposten,
- Streifen und
- Spähtrupps.

Luftraumspäher[41] dürfen zusätzlich nur die Aufgaben eines ABC-Alarmpostens wahrnehmen.

4062. Die Gefechtsaufklärung soll schnell und vollständig ein **klares Bild** der Lage gewinnen durch

- Beobachtung des Gefechtsfeldes und
- Aufklärung mit Spähtrupps.

Alle Soldaten haben ohne besonderen Befehl das Gefechtsfeld und den Luftraum zu beobachten und Wahrnehmungen zu melden.

Lässt sich durch Beobachtung des Gefechtsfeldes allein kein eindeutiges Lagebild gewinnen, werden Spähtrupps angesetzt.

Mit der **Gefechtsaufklärung** ist stets eine Erkundung verbunden.

Diese soll vor allem Angaben liefern über

- die Beschaffenheit des Geländes (Geländeformen, Geländebedeckungen, Boden, Gewässer) und deren Auswirkung auf Beweglichkeit, Waffenwirkung, Deckung, Tarnung und Sperrmöglichkeiten sowie

[41] Gilt auch für Luftraumbeobachter (Luftwaffe/Marine).

- die Umweltbedingungen, z. B. Folgen des Wetters und ihre Auswirkung auf den Einsatz.

4063. Sicherung und Gefechtsaufklärung ergänzen sich. Die ständige und lückenlose Beobachtung des Gefechtsfeldes und des Luftraums ist ein wesentlicher Teil sowohl der Sicherung als auch der Gefechtsaufklärung.

4.2.2 Alarmposten

4064. Alarmposten haben die **Aufgabe**, die eigene Truppe bei Gefahr zu alarmieren. Ist nichts anderes befohlen, verteidigt sich der Alarmposten.

In der Regel sind als Alarmposten zwei Soldaten/Soldatinnen einzusetzen; dabei ist ein Führer bzw. eine Führerin zu befehlen.

Bei eingeschränkter Sicht oder größerer Entfernung zur Truppe oder zum Objekt oder wenn Personen- und Fahrzeugkontrollen vorgenommen werden, sind immer Doppelposten einzusetzen. Je nach der Lage kann der Alarmposten auch folgende Aufgaben übernehmen:

- Horchposten,
- ABC-Alarmposten und
- Einweiser.

4065. Alarmposten werden **bezeichnet**

- mit einer Nummer,
- nach Geländepunkten (Bild 120)
- oder mit einem Decknamen.

4066. Alarmposten setzen meist die GrpFhr ein. In der Regel erkunden sie die **Stellung** für den Alarmposten, im Ausnahmefall die Führer bzw. Führerinnen der Alarmposten. Die Stellung des Alarmpostens liegt meist innerhalb der Stellung der Gruppe oder deren Alarmstellung.

Zwingen Lage oder das Gelände dazu, kann die Stellung des Alarmpostens bis zu 300 m von der Stellung der Gruppe oder ihrer Alarmstellung abgesetzt sein. GrpFhr führen den Alarmposten gegen Feindsicht gedeckt in seine Stellung.

Der Alarmposten richtet sich so ein, dass er unerkannt vom Feind seinen Auftrag erfüllen kann (siehe Nrn. 3043 bis 3044).

GrpFhr befehlen den **Beobachtungsbereich** (siehe Nr. 3047), meist zugleich Wirkungsbereich der Waffen (siehe Nr. 4150), nimmt die Geländetaufe vor und lässt eine Entfernungsspinne (siehe Nr. 3086) anlegen. Stimmen Wirkungsbereich und Beobachtungsbereich nicht überein, sind ihre Grenzen gesondert zu befehlen.

Den Anhalt für einen **Befehl** an den Alarmposten enthält Anlage 7.7.

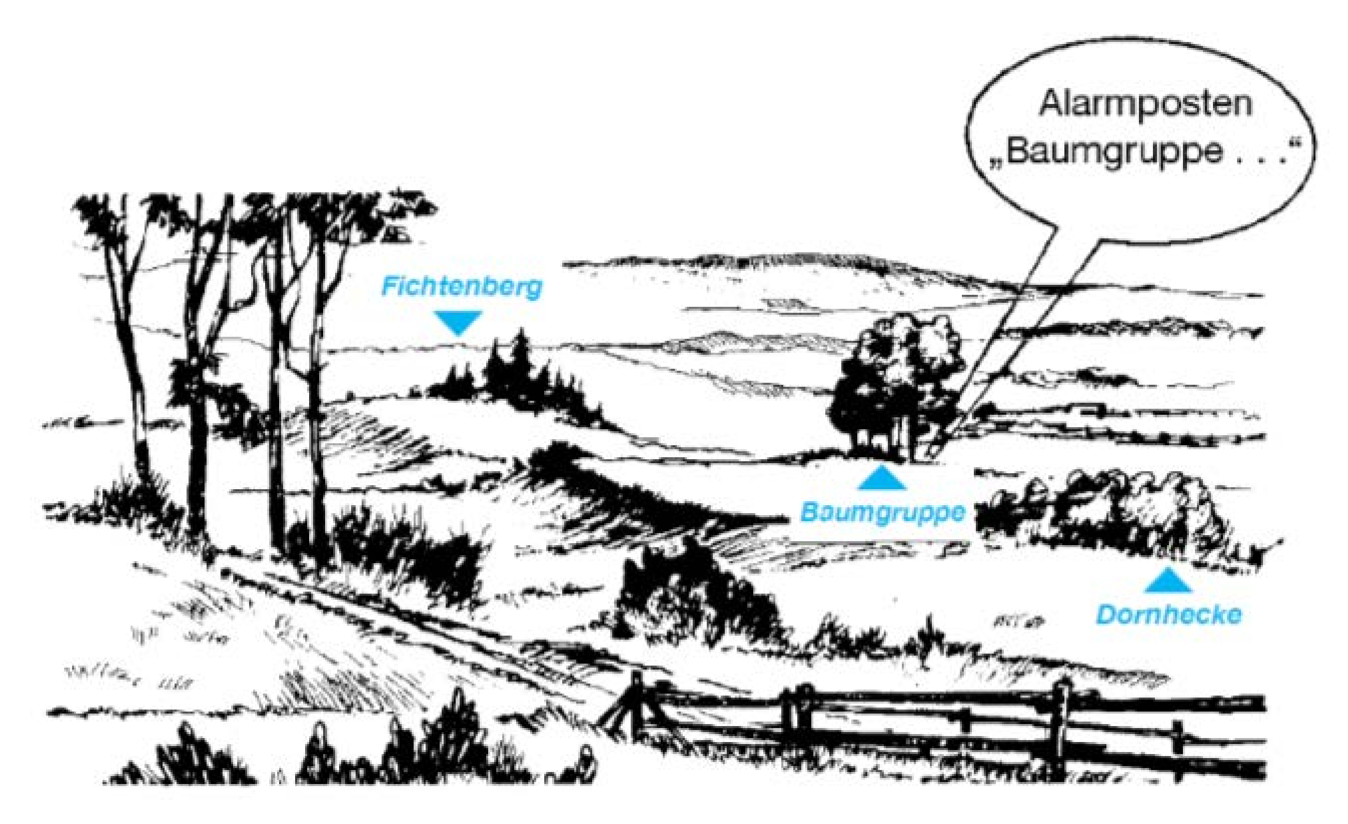


Bild 120 - Bezeichnung der Alarmposten nach Geländepunkten

4067. Der Alarmposten muss die Alarmstellung der eigenen Truppe und die Stellungen der Nachbarn kennen. Er muss wissen, ob, wo und mit welchem Auftrag in seinem Bereich Streifen und Spähtrupps eingesetzt sind.

4068. Der **Auftrag** soll knapp und einprägsam die Aufgaben des Alarmpostens enthalten. Umfasst er mehrere **unterschiedliche** Aufgaben, ist die Hauptaufgabe zu befehlen. Die Einzelheiten der Durchführung schließen sich dem Auftrag an.

Die **Ausstattung** (siehe Nr. 4070) des Alarmpostens richtet sich nach Lage, Auftrag, Gelände, Jahres- und Tageszeit sowie nach dem Wetter. Er trägt den Gefechtshelm, es sei denn, die Lage erlaubt das Tragen der Feldmütze.

Hat der Alarmposten seinen Auftrag erhalten und wiederholt, richtet er sich ein.

Er schafft sich zunächst eine Auflage für Waffe und Ellenbogen, macht, wenn erforderlich unauffällig das Schussfeld frei und verbessert die Tarnung und Deckung.

Für den Kampf bei eingeschränkter Sicht legt er seine Waffe fest (siehe Nr. 3126).

Doppelposten bauen, sofern Lage und Auftrag dies erlauben, ihre Stellung zum Kampfstand aus. Sie wechseln sich bei der Arbeit und Beobachtung so ab, dass sie ihren Beobachtungsbereich ununterbrochen überwachen können.

Sind nach Lage, Gelände und Sicht Sperren oder Alarmvorrichtungen erforderlich, werden sie auf Befehl angelegt. Sperren und Alarmvorrichtungen zum Schutz des Alarmpostens gegen Überraschung sind außerhalb Handgranatenwurfweite anzulegen.

4069. Der Alarmposten muss jederzeit **„Klar zum Gefecht“** (Anlage 7.3) sein. Handwaffen, Kampfmittel und Ausrüstung liegen griffbereit.

Jede Beobachtung ist darauf zu überprüfen, ob sie von Bedeutung für die Ausführung des Auftrages ist. Mit Spähtrupps oder Streifen sind Wahrnehmungen auszutauschen. Beobachtungen sind zu melden (siehe Nrn. 2090 bis 2099). Oft genügt es, wenn der Alarmposten nach seiner Ablösung meldet.

4070. Der Alarmposten soll neben seiner Waffe bei sich führen:

- ein Doppelfernrohr,
- eine Signalpistole und
- einen Meldeblock und Bleistift.

Je nach Lage und Auftrag ist er zusätzlich **auszustatten** mit:

- Handgranaten,
- Maschinengewehr,
- Granatpistole,
- Panzerabwehrhandwaffe,
- Nachtsehgerät,
- Fernmeldegerät,
- Sonderbekleidung.

ABC-Alarmposten sind mit dem Alarmgerät für Nervenkampfstoffe – soweit vorhanden – auszustatten.

4071. Der Alarmposten muss wissen, bei welchen Wahrnehmungen er zu **alarmieren** hat; die Art der Alarmierung ist zu befehlen.

Dabei sind zu berücksichtigen:

- der Grad der Gefechtsbereitschaft der eigenen Truppe,
- Art, Stärke und Verhalten des Feindes oder die Art seiner Kampfmittel sowie
- Gelände und Sicht.

4072. Das Verhalten nach der Alarmierung wird dem Alarmposten befohlen.

Soll er nach dem Alarmieren ausweichen, ist zu befehlen, unter welchen Voraussetzungen (z. B. Überschreiten einer bestimmten Linie durch den Feind), auf welchem Weg und wohin er auszuweichen und bei wem er sich zurückzumelden hat.

Ohne Befehl darf der Alarmposten seinen Platz nicht verlassen.

4073. Dem Alarmposten ist zu befehlen, unter welchen Voraussetzungen er **Feuererlaubnis** hat oder wann er das Feuer eröffnen **muss**, z. B. wenn der Feind bestimmte Geländepunkte erreicht hat oder bestimmte, gut zu erkennende Linien im Gelände überschreitet.

4074. Der Alarmposten überprüft und durchsucht Personen, die sich rechtmäßig an Kampfhandlungen des Gegners beteiligen oder Straftäter, die auf frischer Tat betroffen oder verfolgt werden und deren Fahrzeuge entsprechend den Nrn. 4077 und 4078.

Gegenüber anderen Personen nimmt er diese Befugnisse nur wahr, wenn sich seine Stellung innerhalb eines **militärischen Sicherheitsbereiches** befindet und die Personen sich in diesem Bereich aufhalten bzw. ihn betreten oder verlassen wollen.

4075. Vorgesetzten, die ihm bekannt sind oder die sich ausgewiesen haben, meldet der Alarmposten nach **Aufforderung** den Auftrag und seine Wahrnehmungen.

4076. Der Zeitpunkt der **Ablösung** des Alarmpostens und der Weg der ablösenden Soldaten sind festzulegen. In der Regel wird zu unregelmäßigen Zeiten, etwa alle zwei Stunden abgelöst, bei ungünstigem Wetter und nach vorangegangenen großen Anstrengungen in kürzeren Zeitabständen. Doppelposten sind nacheinander abzulösen. Ablösende Soldaten nähern sich dem Alarmposten gedeckt und leise.

Der neue Alarmposten übernimmt den bisherigen Auftrag, soweit er keinen anderen Befehl hat. Hierzu weist ihn der bisherige Alarmposten in seinen Auftrag ein. Er

- macht ihn auf Einzelheiten im Gelände aufmerksam,
- teilt seine Wahrnehmungen mit und
- übergibt die besondere Ausstattung.

Sind eigene Spähtrupps oder Streifen eingesetzt, muss er ihm Rückkehrweg und Erkennungszeichen angeben.

Greift der Feind während der Ablösung an, nehmen beide Alarmposten gemeinsam unter Führung des bisherigen Alarmpostenführers der bisherigen Alarmpostenführerin den Kampf auf.

Mit dem Ende des Übergabegesprächs geht die Verantwortung auf den neuen Alarmposten über.

Abgelöste Posten melden sich bei ihren GrpFhr zurück.

4077. Bei der Überprüfung von Personen und deren Fahrzeugen (an Sperren und Einfahrten) mit dem Anrufverfahren gemäß Anlage 7.6 ist zu beachten:

Der überprüfende Alarmposten wird durch den anderen Soldaten des, Doppelpostens gesichert. Es dürfen nur solche Personen passieren, die sich einwandfrei ausgewiesen haben oder dem Posten persönlich bekannt sind. Auch unbekannte Personen in der Uniform der eigenen oder verbündeten Streitkräfte, des Bundesgrenzschutzes und der Polizei können einer Teilnahme an Kampfhandlungen auf der gegnerischen Seite verdächtig sein.

Bei Kraftfahrzeugen verdächtiger Personen sind außerdem die Fahrzeugpapiere, bei Militärkraftfahrzeugen zusätzlich die Einsatzfahrbefehle zu prüfen. Ladeflächen, Innen- und Kofferräume sind zu kontrollieren. Bei militärischen Kraftfahrzeugkolonnen beschränkt sich die Kontrolle im Allgemeinen auf den Führer bzw. die Führerin der Kolonne oder das Spitzenfahrzeug. Ein Soldat/eine Soldatin der Kolonne tritt zum Alarmposten und unterstützt bei der Prüfung, ob sich ein fremdes Fahrzeug in der Kolonne befindet.

Auch bei unbekannten Streifen, Spähtrupps oder Teileinheiten wird im Allgemeinen nur deren Führer bzw. Führerin kontrolliert.

Alarmposten an Einfahrten von gesicherten Objekten und Einrichtungen haben häufig zusätzlich zu prüfen, ob die Personen zutrittsberechtigt sind und ob sie ihre Fahrzeuge mitführen dürfen.

Personen, die sich nicht ausweisen können oder trotz gültiger Ausweise Verdacht erregen, hält der Alarmposten fest; wenn möglich durchsucht er sie sofort auf Waffen und Kampfmittel.

Seine Anweisungen setzt der Alarmposten in angemessener Weise durch. Hat er Personen festgehalten, meldet er dies unverzüglich dem Gruppenführer bzw. der Gruppenführerin.

4078. Die Art der Kontrollen wird den Soldaten befohlen. Sie richtet sich u. a. nach

- der Feindlage,
- der Schutzbedürftigkeit des Objektes,
- dem Gelände und dem Wetter,
- der Stärke und Gefechtsbereitschaft der eigenen Truppe.

Daher können Kontrollen unterschiedlicher Gründlichkeit notwendig sein.

Bei jeder Kontrolle ist darauf zu achten, dass

- der kontrollierende Posten gesichert ist,
- weitere Personen und Fahrzeuge, die sich während einer Kontrolle nähern, in einem solchen Abstand angehalten werden, dass von ihnen keine Gefahr ausgehen kann,
- Sperren erst nach Abschluss der Kontrolle geöffnet werden; dabei ist zu überwachen, dass nachfolgende, unkontrollierte oder nicht zu einer Kontrolle (siehe Nr. 4087) gehörende Fahrzeuge nicht mit durchfahren.

4.2.3 Feldposten

4079. **Feldposten** sollen

- die Truppe, deren Einrichtungen oder wichtige Objekte vor überraschenden Angriffen auf der Erde und aus der Luft schützen,
- die Truppe alarmieren,
- der Truppe Zeit zum Herstellen der Gefechtsbereitschaft oder für andere Gegenmaßnahmen geben,
- den Luftraum beobachten, die Truppe vor Feind aus der Luft warnen oder alarmieren und
- die feindliche Aufklärung erschweren.

Anzahl und Stärke der Feldposten richten sich nach der zu sichernden Truppe, dem Objekt, dem Gelände, der Sicht und dem Grad der Bedrohung. In der Regel wird dazu **eine Gruppe** eingesetzt.

Feldposten verteidigen ihre Stellung. Sie sind deshalb dort einzusetzen, wo der Feind spätestens zum Kampf gestellt werden muss, damit die Truppe rechtzeitig Gegenmaßnahmen einleiten kann.

4080. Den Feldposten setzen meist die Zugführer bzw. Zugführerinnen ein und weisen ihm die Feldpostenstellung zu.

4081. Die **Feldpostenstellung** soll so liegen, dass sie

- sich verteidigen lässt,
- gute Beobachtungsmöglichkeiten bietet,
- die Panzerabwehr begünstigt,
- von der Feindseite nicht erkennbar und
- gedeckt erreichbar ist.

Bei eingeschränkter Sicht, vor allem bei Dunkelheit, kann es zweckmäßig sein, den Feldposten an markante Geländeteile, z. B. Wege, Brücken, Waldschneisen oder Bahndämme, anzulehnen (Bild 121).

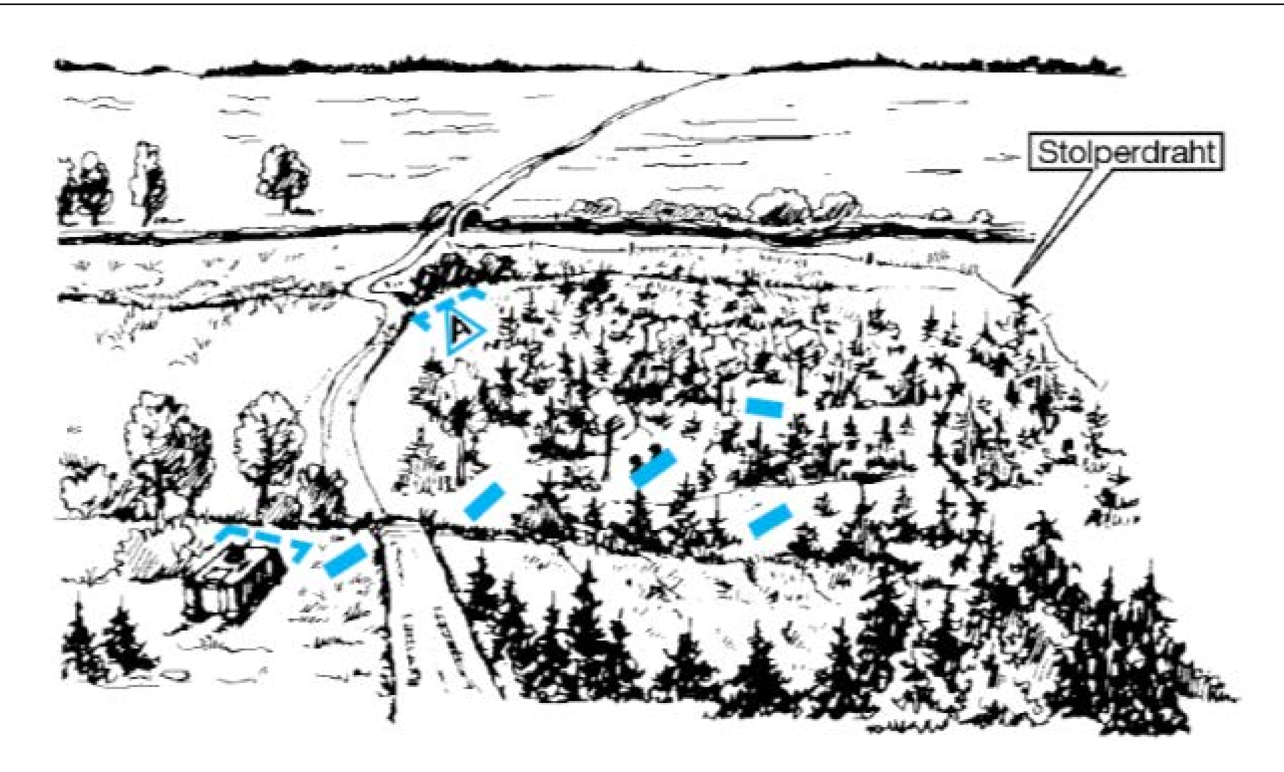


Bild 121 – Feldpostenstellung

Die Feldpostenführer und Feldpostenführerinnen lassen die Stellung nach Möglichkeit mit Sperren verstärken und in unübersichtlichem Gelände zusätzlich durch Alarmvorrichtungen schützen.

Sie wählen ihren Platz so, dass sie den Feuerkampf leiten können.

Die Soldaten sollen zu ihren Nachbarn Verbindung haben. Die Art des Zusammenwirkens muss ihnen bekannt sein.

4082. Feldposten sind zu **bezeichnen**

- mit einer Nummer,
- nach Geländepunkten,
- mit einem Decknahmen oder
- mit dem Namen des Feldpostenführers bzw. der Feldpostenführerin.

4083. Der Feldposten kann durch Feldkanonen, gepanzerte Kampffahrzeuge oder Panzerabwehrwaffen verstärkt werden.

Ist ein Feldposten verstärkt sind die Unterstützungswaffen so einzusetzen, dass sie

- ihre Kampfentfernung ausnutzen und
- möglichst lange vom Feind unerkannt wirken können.

Sie unterstützen den Feldposten bei klarer Sicht meist flankierend aus einer seitlich abgesetzten oder aus einer höher gelegenen Stellung in die Tiefe. Bei eingeschränkter Sicht kann eine gemeinsame Stellung erforderlich sein.

4084. Die **Ausstattung** des Feldpostens entspricht der des Alarmpostens (siehe Nr. 4070). Außerdem können die Soldaten erhalten:

- Geräte und Material zum Ausbau der Kampfstände,
- Sperrmaterial und
- zusätzliche Munition sowie Pionierkampfmittel.

4085. Der zum Feldposten eingeteilten Gruppe wird durch **Vorbefehl** befohlen,

- wann und wo sich der Führer bzw. die Führerin zur Befehlsausgabe zu melden hat,
- wann die Gruppe den Auftrag übernehmen muss,
- welche Zusatzausstattung sie empfangen soll.

Feldpostenführer bzw. Feldpostenführerinnen befehlen danach ihren Stellvertretern, welche Vorbereitungen zu treffen sind und wann und wohin sie den Feldposten nachzuführen haben.

Zur Befehlsausgabe sind Melder mitzunehmen; diese sichern die Befehlsausgabe und die anschließende Groberkundung.

Der **Befehl an den Feldpostenführer bzw. die Feldpostenführerin** wird mit Blick ins Gelände erteilt.

Grenzen des Beobachtungs- und Wirkungsbereichs sind den Feldpostenführern bzw. Feldpostenführerinnen zu befehlen.

Der Feldposten muss wissen wie er sich bei der Annäherung des Feindes verhalten soll. Muss er in bestimmten Lagen die Verteidigung abbrechen, ist ihm zu befehlen, wann, wie und wohin er ausweichen soll.

4086. Feldpostenführer bzw. Feldpostenführerinnen **erkunden**

- die Beobachtungs- und Wirkungsmöglichkeiten,
- die Kampfstände, besonders für den Alarmposten, für die Panzerfaust-, Granatpistolen-, Maschinengewehr- und Scharfschützen sowie
- gedeckte Melde- und Verbindungswege.

Dann legen sie die Kampfstände fest und lassen mit dem Ausbau beginnen.

Anschließend erkunden sie

- Verstärkungsmöglichkeiten durch Alarmvorrichtungen und Sperren zur eigenen Sicherung und
- je nach Gelände Stellungen für den Kampf bei eingeschränkter Sicht.

Während der Erkundung und beim Ausbau der Stellung setzen die Führer bzw. Führerinnen der Feldposten Alarmposten zur vorläufigen Sicherung ein.

Das Erkundungsergebnis melden sie mit einer Skizze.

Ist der Feldposten durch gepanzerte Fahrzeuge verstärkt, beziehen diese meist eine gedeckte Aufstellung. Ihre Führer bzw. Führerinnen erkunden mit den Feldpostenführern bzw. Feldpostenführerinnen Stellungen und Wechselstellungen und legen diese fest. Es kann auch zweckmäßig sein, dass die gepanzerten Kampffahrzeuge bereits in der Stellung stehen, um durch das Beziehen der Stellung den Feldposten nicht zu enttarnen und darüber hinaus ihre Nachtsehgeräte nutzen zu können.

4087. Verlangt der Auftrag die **Kontrolle des Personen- und Fahrzeugverkehrs**, ist außerdem zu erkunden,

- wo kontrolliert wird,
- wie viele Soldaten dazu benötigt werden,
- wie die kontrollierenden Soldaten zu sichern sind,
- wo und welche Straßensperren anzulegen sind und
- wie und in welchem Abstand weitere Personen und Fahrzeuge anzuhalten sind, die sich während einer Kontrolle nähern.

Es kann zweckmäßig sein, vor allem bei Verkehr in zwei Richtungen, eine Schleuse aus S-Rollen einzurichten, in die nur **ein** Fahrzeug oder eine Person einzulassen ist.

4088. Nach der Erkundung wird der **Befehl an den Feldposten** gegeben (Anlage 7.7).

Bereits bekannte Angaben sind wegzulassen; erst später nötige Einzelheiten, z. B. zur Nachtaufstellung, Ablösung und Versorgung, können zunächst unberücksichtigt bleiben, müssen aber in Einzelbefehlen nachgeholt werden.

4089. Nach dem **Ausbau** ist die vorläufige Sicherung durch einen Alarmposten in der Feldpostenstellung zu ersetzen und der Abschluss der Vorbereitungen dem zuständigen Führer bzw. der zuständigen Führerin zu melden. Für den Alarmposten ist der Kampfstand zu bestimmen, der den besten Überblick bietet. Der Alarmposten ist wie ein selbstständig eingesetzter Alarmposten einzuweisen und auszustatten.

Die nicht als Alarmposten eingeteilten Soldaten ruhen in den Kampfständen. Ihre Handwaffen und Ausrüstung halten sie griffbereit.

4090. Zum **Melden und Alarmieren** sind nach Möglichkeit Fernmeldemittel zu benutzen Zusätzlich oder ersatzweise kann der Feldposten Melder einsetzen oder Signale verwenden.

Der Zeitpunkt der Alarmierung hängt ab von

- der Art, der Stärke und dem Verhalten des Feindes oder von der Wirkung feindlicher Waffen,
- dem Grad der Gefechtsbereitschaft und
- der Lage der Alarmstellungen der eigenen Truppe.

4091. **Alarmiert der Alarmposten**, machen sich die Soldaten des Feldpostens in ihren Kampfständen „Klar zum Gefecht“. Sie beobachten das Gefechtsfeld, halten Blickverbindung zum Feldpostenführer bzw. zur Feldpostenführerin und warten auf Befehle.

Hat er sich die Feuereröffnung nicht vorbehalten, eröffnen die Soldaten das Feuer entsprechend ihrem Auftrag selbstständig. Feldpostenführer bzw. Feldpostenführerinnen alarmieren die zu sichernde Truppe.

4092. Jederzeit ist mit einzelnen gepanzerten Fahrzeugen zu rechnen. Alle Führer bzw. Führerinnen müssen sich darauf einstellen, einzelne feindliche gepanzerte Fahrzeuge die aus den vorbereiteten oder erkundeten Panzerfauststellungen nicht bekämpft werden können, mit **Panzervernichtungstrupps** anzugreifen und zu vernichten.

Eigenes Zögern begünstigt den gepanzerten Feind, ein überhastet oder halbherzig angesetzter Angriff ist meist erfolglos. Deshalb kommt es darauf an, auch unter Zeitdruck in rasch wechselnder Lage und im Feindfeuer entschlossen jedoch überlegt zu handeln.

4093. Ob und wann Feldposten abgelöst werden, entscheiden die für die Sicherungen verantwortlichen Führer bzw. Führerinnen. Sie können dabei auch befehlen, dass die Feldpostenstellung mit der Ablösung zu wechseln ist. Die **Ablösung des Feldpostens** darf der Feind nicht bemerken. Feldpostenführer bzw. Feldpostenführerinnen weisen ihre Nachfolger in den „Befehl an den Feldpostenführer bzw. die Feldpostenführerin“, in die wichtigsten Angaben seines „Befehls an den Feldposten“ sowie in das Gelände ein und informieren sie über ihre Wahrnehmungen.

Sie übergeben ihnen die Sperren, die zusätzliche Ausstattung und schriftliche Unterlagen (Fernmeldeunterlagen, Skizzen, Entfernungsspinne mit Geländetaufe usw.).

Die ablösenden Feldpostenführer bzw. Feldpostenführerinnen erteilen ihren Soldaten den „Befehl an den Feldposten“. Die Soldaten des abgelösten Feldpostens weisen ihre Ablösung in den Kampfständen in Auftrag und Besonderheiten ein.

Die **Ablösung ist beendet**, wenn der ablösende Feldpostenführer bzw. die ablösende Feldpostenführerin die Übernahme bestätigt hat.

Bei einem **Feindangriff während der Ablösung** führen die bisherigen Feldpostenführer bzw. Feldpostenführerinnen alle Soldaten.

Der abgelöste Feldpostenführer bzw. die abgelöste Feldpostenführerin meldet die Übergabe nach seiner/ihrer Rückkehr der übergeordneten Führung.

4.2.4 Streife

4094. Streifen können die **Aufgabe** haben,

- Verbindung zu Alarmposten, Feldposten und Spähtrupps zur Sicherung aufzunehmen,
- Lücken zu überwachen,
- innerhalb geschützter Objekte deren Zustand zu prüfen oder
- Geländeteile, Objekte oder Anlagen zu überwachen, z. B. Verkehrswege und Alarmvorrichtungen.

Einer Streife können auch begrenzte Erkundungsaufgaben übertragen werden.

4095. Die Streife soll

- beobachten,
- Personen, die einer Teilnahme an Kampfhandlungen des Gegners verdächtig sind, überprüfen,
- nicht eindeutige Lagen klären, soweit ihr Auftrag es zulässt,
- melden und
- alarmieren.

Eine Streife **kämpft**, wenn sie

- angegriffen wird,
- eine Gefährdung eigener Kräfte abwenden muss,
- die Zerstörung oder Beschädigung von Material, vor allem von zu schützenden Objekten, verhindern kann oder
- den Feind daran hindern kann, auszuweichen.

4096. Streifen sind wie Feldposten zu bezeichnen (siehe Nr. 4082). Ihre Stärke hängt ab vom Auftrag, der Bedrohung, der Stärke der übrigen Sicherungskräfte und der Länge des Streifenwegs. Sie ist gewöhnlich schwächer als eine Gruppe, besteht jedoch mindestens aus dem Streifenführer bzw. der Streifenführerin und einem weiteren Soldaten/einer weiteren Soldatin.

4097. **Anzug und Ausrüstung** richten sich nach Lage und Auftrag.

Die Soldaten sind im Allgemeinen mit Gewehr oder Maschinenpistole bewaffnet; oft führen sie Granatpistole und Handgranaten mit. Auf Kraftfahrzeugen sind sie meist mit dem Maschinengewehr bewaffnet.

Je nach Auftrag können sie zusätzlich ein Doppelfernrohr, Sprechfunkgeräte, eine Signalpistole, bei eingeschränkter Sicht auch Nachtsehgeräte mitführen.

4098. Für die meisten Aufgaben reichen Streifen zu Fuß oder mit **Fahrrädern** aus. Der Weg einer Streife zu Fuß oder auf Fahrrädern ist kurz zu halten. Innerhalb ausgedehnter Anlagen oder Objekte und zur Überwachung von Verbindungslinien können jedoch Kraftfahrzeuge geeigneter sein.

4099. Der **Streifenweg** ist festzulegen, aber häufig zu ändern. Er muss den Sicherungskräften, die die Streife anläuft, bekannt sein. Umgekehrt muss die Streife genau wissen, wo sich an ihrem Weg oder in dessen Nähe andere Sicherungskräfte befinden.

Die Streife darf vom befohlenen Weg abweichen, wenn es die Lage erfordert. Streifenführer bzw. Streifenführerinnen müssen dies nach Rückkehr melden.

4100. Die **Streife zu Fuß** bewegt sich wie ein Spähtrupp von Beobachtungspunkt zu Beobachtungspunkt; bei eingeschränkter Sicht legt sie häufige Horchhalte ein. Bei jedem Halt ist rundum zu sichern. Streifenführer bzw. Streifenführerinnen befehlen Beobachtungsbereiche.

Die **Streife auf einem Kraftfahrzeug oder auf Fahrrädern** verhält sich sinngemäß.

Die Streife kann in einen **Hinterhalt** geraten. Deshalb muss sie Geländeabschnitte, die sich dem Feind dafür anbieten, genau beobachten. Wird ein Hinterhalt vermutet, entscheiden die Führer bzw. Führerinnen, ob sie

- unter Überwachung aufklären,
- vom Streifenweg abweichen,
- den Geländeabschnitt umgehen,
- umkehren oder
- über Funk melden und auf Verstärkung oder weitere Befehle warten.

Für Verbindungen, Meldungen und das weitere Verhalten gelten die Grundsätze für den Spähtrupp sinngemäß.

Einen Anhalt für den Befehl an die Streife enthält Anlage 7.7.

4.2.5 Spähtrupp

4.2.5.1 Aufgaben und Arten des Spähtrupps

4101. Gefechtsaufklärung durch Spähtrupps hat den Zweck,

- Feind aufzuspüren und zu ihm Fühlung zu halten,
- Erkenntnisse über Stärke, Gliederung, Ausrüstung und Absicht des Feindes zu gewinnen, auch durch Kampf,

- Lücken oder Geländeabschnitte, die nicht besetzt werden können, zu überwachen,
- Verbindung aufzunehmen und zu halten,
- Objekte zu überwachen,
- das Gelände zu erkunden,
- Sperren aufzuklären und
- Geländekontaminationen aufzuklären.

Gefechtsaufklärung ist die beste Sicherung!

Zur Gefechtsaufklärung sind deshalb ausreichende Kräfte anzusetzen; den Spähtrupps ist genügend Zeit zur Vorbereitung und zur Durchführung ihrer Aufträge zu geben.

4102. Ein **Spähtrupp zu Fuß** ist einzusetzen:

- bei geringer Entfernung zum Feind,
- in bedecktem oder durchschnittenem Gelände,
- bei eingeschränkter Sicht und
- über Gewässer hinweg.

Die **Aufklärungstiefe** ist in der Regel auf **4 bis 5 km** begrenzt.

Stärke, Zusammensetzung und Ausrüstung richten sich nach Lage, Auftrag, Gelände und Wetter. Meist besteht der Spähtrupp zu Fuß aus einer Gruppe.

4103. Ein **Spähtrupp auf Fahrrädern** wird im Allgemeinen nur in rückwärtigen Gebieten zur Überwachung eines Raumes oder von Objekten eingesetzt. Seine **Aufklärungstiefe** kann in günstigem Gelände **bis zu 15 km** betragen, sofern die Verbindungen sichergestellt sind.

Zur Durchführung des Auftrags ist ein verzweigtes Wegenetz abseits der Hauptstraßen günstig, das zusätzlich gedeckte Bewegungen zulässt.

Die Grundsätze für den Spähtrupp zu Fuß gelten sinngemäß.

4104. Ein **Spähtrupp auf ungepanzerten Kraftfahrzeugen** nutzt seine Schnelligkeit aus. Er ist an Straßen und Wege gebunden und gegen Waffenwirkung anfällig.

In der Regel besteht er aus zwei Radfahrzeugen. Seine **Aufklärungstiefe** beträgt **bis zu 8 km**, beim Schutz rückwärtiger Gebiete, je nach Gelände, Straßennetz und Verbindungsmöglichkeiten **bis zu 25 km**.

4105. Ein **gepanzerter Spähtrupp** ist von Straßen und Wegen weitgehend unabhängig. Durch seine Bordwaffen besitzt er hohe Feuerkraft. Den Auftrag führt er nach den Einsatzgrundsätzen seiner Truppengattung aus.

4106. Ein Spähtrupp soll viel sehen und hören, ohne dass ihn der Feind erkennt.

Er soll den Kampf meiden, muss aber kämpfen, falls es zur Erfüllung seines Auftrags erforderlich ist.

Wird ein Spähtrupp angegriffen oder auf nahe Entfernung durch Feuer überrascht, nehmen alle Soldaten sofort den Kampf auf. Der Spähtrupp muss stets mit Sperren rechnen, die mit Versteckten Ladungen verstärkt sind.

Im Rückwärtigen Gebiet kann er den Auftrag haben,

- schwächeren Feind niederzukämpfen,
- stärkeren Feind zu binden und
- Fühlung zu ausweichendem Feind zu halten.

4107. Ein Spähtrupp wird wie ein Feldposten bezeichnet (siehe Nr. 4082). Seine **Stärke, Zusammensetzung, Bewaffnung und Ausrüstung** sind zu befehlen. Für den Spähtrupp zu Fuß ist es oft nötig, einzelne Soldaten/Soldatinnen einer Gruppe, die den besonderen Anforderungen eines Spähtrupps weniger gewachsen sind, auszuwechseln oder besonders geeignete Soldaten/Soldatinnen auszuwählen.

Für bestimmte Aufgaben kann der Spähtrupp zusätzliche Ausstattung erhalten (z. B. Karte, Nachtsehgerät, Tarnschutz) oder bestimmte Teile zurücklassen. Oft ist es zweckmäßig, alle Soldaten mit Maschinenpistolen auszurüsten.

Wenn notwendig, muss ein Spähtrupp verstärkt werden, z. B. durch:

- einen ABC-Abwehrtrupp,
- einen Pioniererkundungstrupp oder
- einen Radartrupp.

Oft wird ihm auch ein Vorgeschobener Beobachter zugeteilt.

4108. Soll der Spähtrupp hauptsächlich **aufklären**, ist ihm in der Regel das Ziel zu befehlen, meist auch eine **Bewegungslinie**, die seinen Weg vom Ausgangspunkt über bestimmte Geländepunkte bis zum Ziel festlegt (Bild 122). Die Bewegungslinie kann sich auch an Straßen und Wegen anlehnen.

An einen bestimmten Weg wird der Spähtrupp dann gebunden, wenn er z. B. Geländeteile erkunden soll, ihm andere Kräfte folgen oder schwere Waffen seine Bewegungen überwachen sollen.

4109. Soll ein Spähtrupp hauptsächlich sichern, ist ihm zu befehlen, ob er bei Annäherung des Feindes

- am befohlenen Beobachtungspunkt verteidigen oder
- zunächst kämpfen und nur bei einer bestimmten Entwicklung der Lage ausweichen oder

- unter Fühlung mit dem Feind unbemerkt auf eigene Kräfte ausweichen soll.

Die Spähtruppführer bzw. Spähtruppführerinnen lassen teilgedeckte oder versteckte Stellungen beziehen (Bild 123), aus denen sie Funkverbindung halten und, wenn nötig, gedeckt ausweichen können. Der Spähtrupp sichert sich gegen Überraschung rundum durch Alarmposten und durch einfache Sperren oder Alarmvorrichtungen.

Für den Kampf in der Dunkelheit ist meist eine andere, schon bei Helligkeit vorbereitete Stellung zu beziehen.

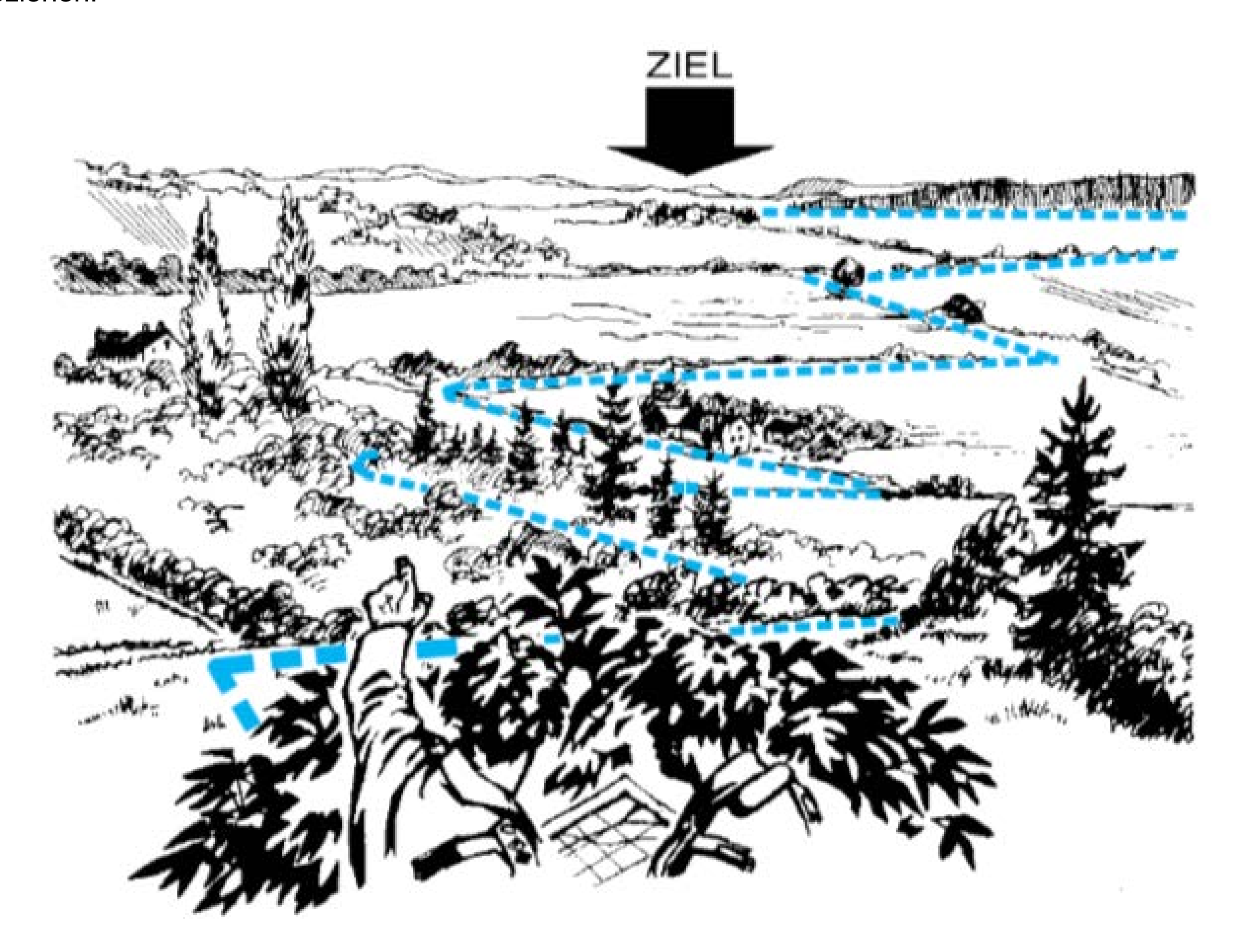


Bild 122 – Bewegungslinie

4110. Muss der Spähtrupp einen Geländeteil **überwachen**, sind die Grenzen, oft auch die Bewegungslinie und die Beobachtungspunkte, festzulegen.

Haben Spähtrupps **Verbindung** aufzunehmen, unterrichten die Spähtruppführer bzw. Spähtruppführerinnen am Ziel über Lage und Absicht und tauschen Aufklärungsergebnisse aus.

Spähtrupps mit **Kampfauftrag** kämpfen nach den Grundsätzen des Stoßtrupps.

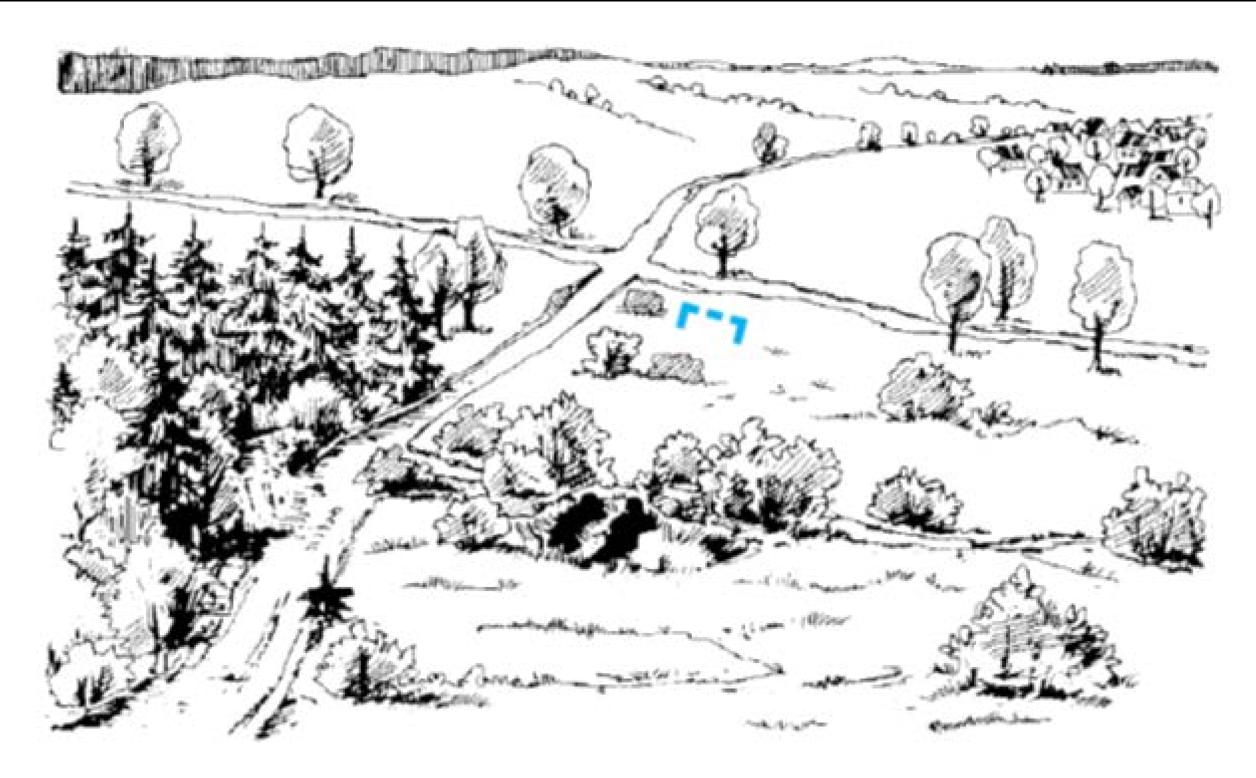


Bild 123 - Spähtrupp zur Sicherung

4111. Spähtruppführern bzw. Spähtruppführerinnen ist durch **Vorbefehle** zu befehlen,

- wann und wo sie sich zur Befehlsausgabe zu melden haben,
- wann der Spähtrupp antreten muss,
- welche Zusatzausstattung sie empfangen sollen.

Spähtruppführer bzw. Spähtruppführerinnen befehlen danach ihren Stellvertretern, welche Vorbereitungen zu treffen sind. Sie befehlen unter anderem

- die Bezeichnung des Spähtrupps,
- den Anzug,
- die Bewaffnung und die Ausrüstung sowie die voraussichtliche Zeit, des Antretens.

Zur Befehlsausgabe sind Melder mitzunehmen; diese sichern auch die Befehlsausgabe.

4112. Spähtruppführer bzw. Spähtruppführerinnen beurteilen, wie sie ihren Auftrag am besten ausführen können. Dazu nehmen sie Einblick ins Gelände und studieren die Karte oder Skizze. Wenn nötig, müssen sie eine Wegeskizze anfertigen und sie durch Angaben über Entfernungen, auffallende Geländeformen, Gewässer und Geländebedeckungen sowie durch Erkenntnisse über den Feind ergänzen.

4113. Auf den Befehl **„Fertigmachen zum Spähtrupp!“** bereiten sich die Soldaten so vor, dass nach der Befehlsausgabe der Spähtrupp unverzüglich antreten kann.

Im Einzelnen

- ist die persönliche ABC-Schutzausstattung und die befohlene Ausstattung auf Vollständigkeit zu überprüfen und so zu befestigen, dass sie weder Geräusche verursacht noch behindert,
- alle Schriftstücke zurückzulassen (der Truppenausweis bleibt am Mann),
- sind zurückzulassende Gegenstände zusammenzupacken und gekennzeichnet abzugeben, z. B. beim Zugtrupp,
- ist sich zu tarnen und
- sind Waffen und Munition zu überprüfen und die Waffen teilzuladen.

Bei den Vorbereitungen unterstützen sich die Soldaten gegenseitig.

Die stellvertretenden Spähtruppführer bzw. Spähtruppführerinnen führen den Spähtrupp zum befohlenen Ort nach.

4114. Nach Beurteilung von Lage und Gelände fassen die Führer bzw. Führerinnen ihren Entschluss und geben mit Blick ins Gelände den **Befehl an den Spähtrupp** (Anlage 7.7).

Damit Soldaten jederzeit selbstständig und auch ohne weitere Befehle richtig handeln können, müssen sie sich vor allem **einprägen**:

- den Auftrag des Spähtrupps („Der Chef will wissen, ...“),
- die beabsichtigte Durchführung,
- den eigenen Platz und Auftrag im Spähtrupp,
- das Verhalten bei Feindberührung,
- die Sammelpunkte,
- den Rückmeldeort,
- Erkennungszeichen und
- die Parole (Anlage 7.6).

Wichtige Punkte werden wiederholt und „Klar zum Gefecht!“ ist zu befehlen (Anlage 7.3).

4115. Spähtruppführer bzw. Spähtruppführerinnen führen von vorne durch Zeichen oder durch ihr Beispiel. Sie bestimmen Richtung und Geschwindigkeit.

Auf dem Rückweg, vor allem, wenn der Feind nachdrängt, kann es erforderlich sein, dass Spähtruppführer bzw. Spähtruppführerinnen mit ihren Stellvertretern die Plätze tauschen.

4116. Die Spähtruppführer bzw. Spähtruppführerinnen legen die Plätze ihrer Soldaten fest. Oft ist es zweckmäßig, den Spähtrupp vor dem Abmarsch aufzuteilen. Dazu ist zu befehlen, wer mit ihm vorgeht und wer unter Führung des Stellvertreters/der Stellvertreterin folgt, z. B. zum Überwachen beim Überwinden von offenem Gelände oder nahe am Feind.

4117. Bei **eingeschränkter Sicht** muss der Spähtrupp enger zusammenbleiben. Es kann notwendig sein, die Soldaten zu kennzeichnen (siehe Nr. 2133). Der Spähtrupp verhält oft und **horcht**. Spähtruppführer bzw. Spähtruppführerinnen benutzen nach Möglichkeit technische Hilfsmittel zur Beobachtung.

4118. Bei den eigenen **Sicherungskräften**, die der Spähtrupp auf seinem Weg anläuft, lassen sich Spähtruppführer bzw. Spähtruppführerinnen über die Feindbeobachtungen unterrichten und in das Gelände einweisen. Sie geben ihren Auftrag, den beabsichtigten Hin- und Rückweg sowie die geplante Zeit für die Rückkehr bekannt und vereinbaren ein Erkennungszeichen. Sie sprechen ab, wie die Sicherungskräfte sie unterstützen können und informieren ihre Soldaten darüber.

Die Soldaten des Spähtrupps richten sich nach dem Beispiel und den Zeichen ihrer Führer bzw. Führerinnen. Haben sie keine Sichtverbindung, richten sie sich nach dem Beispiel und den Zeichen des jeweiligen Vordermanns/-frau, zu dem/der die Sichtverbindung nicht abreißen darf.

Alle Soldaten müssen sich von Zeit zu Zeit davon überzeugen, dass ihre Hinterleute noch Verbindung zu ihm haben. Sie melden, wenn die Verbindung abreißt.

Soldaten **bewegen sich unauffällig**; Geräusche und hastige Bewegungen sind zu vermeiden.

Der Vordermann macht den Hintermann auf Stellen aufmerksam, an denen Geräusche entstehen können. Gesprochen wird leise, wenn die Verständigung auf andere Weise ausgeschlossen ist.

4119. Der Spähtrupp **nutzt das Gelände** entlang der Bewegungslinie oder des Weges von Beobachtungspunkt zu Beobachtungspunkt aus.

Er geht meist in Schützenreihen vor. In unübersichtlichem Gelände pirscht sich der Spähtruppführer bzw. die Spähtruppführerin mit einzelnen Sicherern voraus vor. Die Masse des Spähtrupps folgt feuerbereit oder überwacht das Vorgehen.

Die Verbindung, besonders das Führen und Melden mit Zeichen, muss gewährleistet bleiben.

Offene und deckungsarme Geländeteile umgeht der Spähtrupp. Ist das nicht möglich, geht der Spähtruppführer bzw. die Spähtruppführerin mit einem oder mehreren Soldaten zu einem Beobachtungspunkt vor, von dem aus er bzw. sie das weitere Vorgehen beurteilen kann. Die übrigen Soldaten unter der Führung des Stellvertreters überwachen das Vorgehen und folgen auf Zeichen.

4120. Die Verbindung zur eigenen Truppe hält der Spähtrupp meist über Funk, Dazu erhält er oft eine besondere Sprechtafel mit zusätzlichen Decknahmen oder auch Deckwörtern für Begriffe, Maßnahmen sowie Geländepunkte.

Beispiel einer Meldung über Funk (Klartext):

„2./PzGrenBtl 62 – hier Spähtrupp MÜLLER

- eigener Standort Straßengabel 500 m nördlich MEISSENDORF
- 1 000 südlich LOHE –
- 0945 –
- 10 Kampfpanzer T80 in Stellung A-Dorf –
- kommen“.

Spähtrupps können ggf. auch über das Fernsprechnetz der Bundespost melden.

Melder sind nur dann einzusetzen, wenn eine andere Verbindung nicht möglich ist.

4121. Der Spähtrupp fasst jede Meldung selbst ab. Unabhängig von befohlenen **Meldelinien, Meldepunkten** oder festgesetzten **Meldezeiten** meldet er wichtige Beobachtungen (siehe Nr. 2092) sofort. Er hat dabei zu bedenken, dass auch scheinbar unwichtige Einzelheiten für die Führung von Bedeutung sein können.

Führer bzw. Führerinnen **melden nur das, was sie wirklich gesehen haben**.

Überraschende Lageentwicklungen, Abweichen vom Auftrag und das Gewinnen des Spähtruppziels sind stets zu melden.

4122. An günstigen **Beobachtungspunkten** legt der Spähtrupp einen **Beobachtungshalt** ein. Die Beobachtungspunkte soll er so wählen, dass er von dort

- gut beobachten, notfalls wirken kann,
- Deckung gegen Beobachtung auf der Erde und aus der Luft hat und
- gedeckt vorgehen kann.

Je mehr sich der Spähtrupp dem Ziel nähert, desto kürzer werden die Abstände von Beobachtungspunkt zu Beobachtungspunkt (Bild 124).

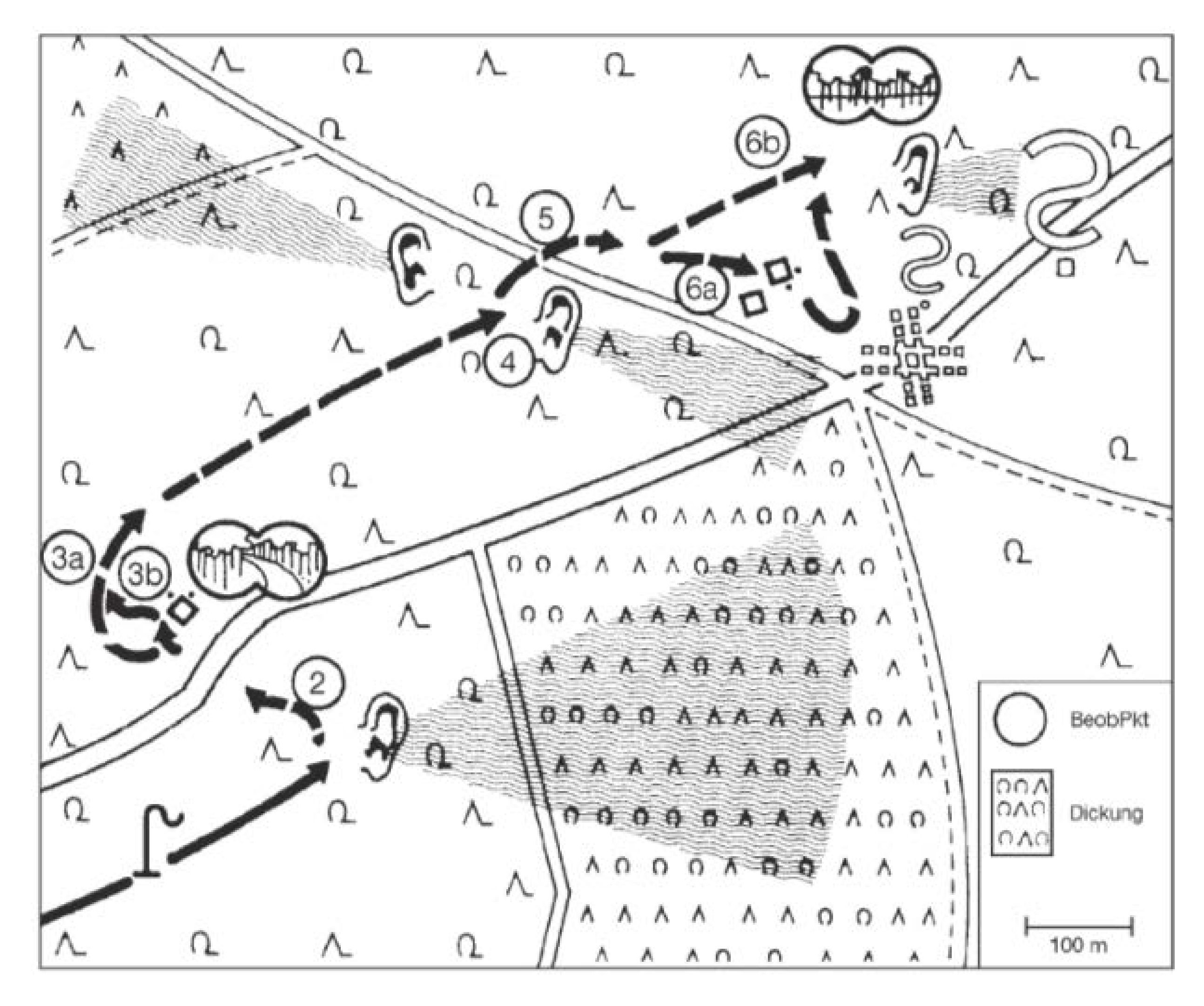


Bild 124 – Spähtrupp zu Fuß (Vorgehen von Beobachtungspunkt zu Beobachtungspunkt)

4123. Spähtruppführer bzw. Spähtruppführerinnen befehlen von Abschnitt zu Abschnitt, wie der Spähtrupp weiter vorzugehen und sich zu verhalten hat.

Weitab vom Feind überwindet der Spähtrupp größere Abschnitte.

Sammelpunkte und die Festlegung wie lange dort zu warten ist, sind für den Fall zu befehlen, dass Teile versprengt werden. Es ist vorteilhaft, Sammelpunkte in die Nähe früherer Beobachtungspunkte zu legen.

4124. Wird **Feind** erkannt, nimmt man Deckung und meldet dem Spähtruppführer bzw. der Spähtruppführerin.

Trifft der Spähtrupp, selbst unerkannt, auf einen Spähtrupp oder auf Sicherungskräfte des Feindes, melden die Spähtruppführer bzw. die Spähtruppführerinnen und führen ihren Auftrag weiter aus. Den Spähtrupp lassen sie vorbei; die Sicherung umgehen sie. Je nach Auftrag kann es auf dem Rückweg auch zweckmäßig sein, einen feindlichen Spähtrupp auflaufen zu lassen oder ihn aus einem Hinterhalt zu überfallen und dabei Gefangene zu machen.

Überrascht der Feind den Spähtrupp mit Feuer auf nahe Entfernung, erwidert er es unverzüglich, um die Feuerüberlegenheit zu erringen. Auf Befehl weichen die Soldaten unter gegenseitigem Feuerschutz in die nächste Deckung aus oder stürmen in den Feind. Der Einsatz von Nebel kann das Ausweichen erleichtern.

Stößt der Spähtrupp auf überlegenen Feind, umgeht er ihn und versucht, das Ziel aus einer anderen Richtung zu gewinnen. Lassen Feind und Gelände das nicht zu, bleibt er so lange am Feind, bis er einen neuen Auftrag erhält.

Greift überlegener Feind an, weicht der Spähtrupp in Richtung auf die eigene Truppe aus.

Droht die Gefahr, dass der Spähtrupp in die Hand des Feindes gerät, sind Karten, Skizzen und sonstige Unterlagen zu vernichten, die dem Feind von Nutzen sein können.

4125. **Verwundete** versorgt der Spähtrupp zunächst selbst.

Spähtruppführer bzw. Spähtruppführerinnen entscheiden, ob der Auftrag oder der Zustand des Verwundeten es zulässt, ihn

- allein oder mit Kameraden zurückzuschicken,
- mitzunehmen,
- gesichert in einem Versteck zurückzulassen und auf dem Rückweg mitzunehmen oder
- von der eigenen Truppe abholen zu lassen.

Hat der Spähtrupp mehrere Verwundete oder brauchen Verwundete dringend ärztliche Behandlung, entscheidet der Spähtruppführer bzw. die Spähtruppführerin, ob der Auftrag mit den übrigen Soldaten des Spähtrupps dennoch erfüllt werden kann oder ob Aufklärung abzubrechen ist. Besteht Verbindung zur eigenen Truppe, ist die Entscheidung einzuholen.

4126. **Gefangene** nimmt der Spähtrupp meist erst auf dem Rückweg mit. Sie bleiben bis dahin unter Bewachung zurück. Waffen und einsatzfähige Fahrzeuge des Feindes nimmt der Spähtrupp mit zurück, wenn es Lage und Gelände zulassen, andernfalls sind sie unbrauchbar zu machen. Ausnahme: nicht bekannte Waffen und Gerät.

Gefallene des Feindes werden durchsucht; Karten, Papiere und unbekannte Ausrüstungsgegenstände sind ihnen abzunehmen.

4127. Ob der Spähtrupp am **Spähtruppziel** bleibt oder ob er zurückkehrt, richtet sich nach seinem Auftrag.

Vor einem Angriff der eigenen Truppe erhält er häufig den Auftrag, zur Sicherung am Feind zu bleiben. Dazu wird ihm befohlen, in welchem Geländeteil er verbleiben soll, damit eigenes Feuer ihn nicht gefährdet. Diesem Spähtrupp wird oft ein Vorgeschobener Beobachter zugeteilt.

Im Verlaufe des Angriffs nimmt die eigene Truppe den Spähtrupp auf.

4128. Wenn nichts anderes befohlen ist, benutzt der Spähtrupp für den **Rückweg** einen anderen Weg, um nicht in einen Hinterhalt zu geraten. Die eigene Sicherung passiert er jedoch an der vereinbarten Stelle.

4129. Hat der Feind dem Spähtrupp den geplanten **Rückweg verlegt**, ist er zu umgehen. Ist dies nicht möglich, prüft der Spähtruppführer bzw. die Spähtruppführerin ob sich seine bzw. ihre Soldaten einzeln durchschlagen müssen oder ob er bzw. sie mit dem Spähtrupp durchbrechen muss. Das gelingt vor allem dann, wenn der Spähtrupp den Feind überraschen kann. Dazu ist das Feuer des Spähtrupps auf die vorgesehene Durchbruchstelle zusammenzufassen.

Erscheint ein Durchbruch aussichtslos, wartet der Spähtrupp in einem Versteck die Gelegenheit ab, sich z. B. bei Dunkelheit oder bei einer Veränderung der Lage durchzuschlagen. Nach Möglichkeit melden Spähtruppführer bzw. Spähtruppführerinnen ihren Entschluss.

4130. Unmittelbar nach der Rückkehr **melden** Spähtruppführer bzw. Spähtruppführerinnen das Aufklärungsergebnis den Vorgesetzten, die den Auftrag erteilt haben. Auf Befehl melden sie schriftlich (Anlage 7.5).

4.2.5.2 Besonderheiten des Spähtrupps auf ungepanzerten Kraftfahrzeugen

4131. Spähtruppführer bzw. Spähtruppführerinnen führen vom vorderen Fahrzeug aus, Stellvertreter führen das zweite. Einweisung und Absprache zwischen Führern bzw. Führerinnen und Stellvertretern – auch während der Ausführung des Auftrags – sind unerlässlich. Geführt werden kann mit Zeichen oder Beispiel, über Funk erst ab Feindberührung.

Beide Kraftfahrzeuge fahren immer so, dass die Besatzung des zweiten Kraftfahrzeugs die Bewegungen des ersten überwachen kann. Der Abstand hängt vom Gelände, von der Sicht und von der Kampfentfernung der Waffen ab. Vor dem ersten Fahrzeug auftauchender Feind muss durch das überwachende Feuer des zweiten Fahrzeuges zu erfassen sein.

4132. In einem Gelände, das wahrscheinlich feindfrei ist, bewegen sich beide Fahrzeuge gleichzeitig und, möglichst versetzt, in Reihe. Die Besatzung des hinteren Fahrzeugs beobachtet am vorderen vorbei und überwacht (Bild 125).



Bild 125 - Fahren im Spähtrupp

Wechselt das vordere Kraftfahrzeug die Straßenseite, fährt das nachfolgende selbstständig auf die andere Seite. Nur, wenn Gefahr besteht auf Minen zu fahren, fährt das zweite Fahrzeug **in der Spur** des ersten. Beobachtungshalte sind in größeren Abständen einzulegen.

Gleichzeitiges Fahren beider Fahrzeuge ist im Allgemeinen nur zweckmäßig

- in feindlichem Gelände,
- bei eingeschränkter Sicht,
- beim Durchfahren von Orten, Waldstücken und Engen nach eingehender Beobachtung und
- in sonstigem bedecktem und unübersichtlichem Gelände.

Beim Heranfahren an eine **Kurve** verringert das zweite Kraftfahrzeug den Abstand. Das vordere Kraftfahrzeug fährt in der Außenkurve so weit vor, dass vom Fahrzeug aus die Straße hinter der Kurve eingesehen werden kann. Während des Beobachtungshaltes wird der Rückwärtsgang eingelegt.

4133. Der Spähtrupp verlässt Straßen und Wege, wenn er

- einen günstigen Beobachtungspunkt erreichen will,
- einen Weg abkürzen oder dadurch Geländeformen und Geländebedeckungen besser ausnutzen kann oder
- ein Hindernis erkennt oder einen Hinterhalt vermutet.

4134. Liegt ein **Beobachtungspunkt nahe einer Höhe**, fährt der Spähtruppführer bzw. die Spähtruppführerin mit seinem bzw. ihrem Fahrzeug in Deckung nur so weit vor, dass das Gelände jenseits der Höhe einzusehen ist. Der höchste Punkt ist mit dem Kfz zu meiden; falls erforderlich muss abgesessen werden.

Nach dem Beobachtungshalt setzt der Kraftfahrer bzw. die Kraftfahrerin zurück und fährt in Deckung weiter.

4135. Können Spähtruppführer bzw. Spähtruppführerinnen von ihrem Beobachtungspunkt aus das Gelände nicht ausreichend überblicken, ziehen sie das zweite Fahrzeug seitlich versetzt gleichfalls zur Beobachtung heran.

Das zweite Fahrzeug ist auch dann heranzuziehen, wenn der Spähtrupp an einem Beobachtungspunkt verweilt. Bietet das Gelände am Beobachtungspunkt nicht genügend Deckung, sitzen die Führer bzw. Führerinnen mit Teilen in der letzten Deckung ab und gehen zu Fuß vor (Bild 126).



Bild 126 - Beobachten durch abgesessene Teile des Spähtrupps und Umgehen einer Höhe

4136. Bei **eingeschränkter Sicht** lassen Spähtruppführer bzw. Spähtruppführerinnen mit möglichst niedriger Motordrehzahl fahren, häufig halten, die Motoren abstellen und horchen. Oft sitzen einzelne Soldaten bzw. Soldatinnen oder Spähtruppführer bzw. Spähtruppführerinnen selbst zur Beobachtung ab, um gegen den Horizont beobachten zu können. Bei verdächtigen

Wahrnehmungen kann es notwendig sein, dass Teile des Spähtrupps vorübergehend zu Fuß aufklären.

4137. Ist Spähtrupp an einem befohlenen Geländepunkt **zur Sicherung** eingesetzt, lassen die Führer bzw. Führerinnen die Fahrzeuge gegen Erd- und Luftsicht tarnen.

4138. In **vermutlich feindbesetztem Gelände** klärt der Spähtrupp abgesessen auf. Muss ausnahmsweise weitergefahren werden, ist vor dem Durchfahren von Kurven dem zweiten Kraftfahrzeug das Aufzuschließen zu befehlen. Das zweite Kraftfahrzeug fährt dann in der Innenkurve so weit vor, dass es gerade noch Deckung findet. Beide Fahrzeuge fahren anschließend gleichzeitig an.

Das zweite Kraftfahrzeug hält, so bald es das Vorfahren des ersten überwachen kann (Bild 127).

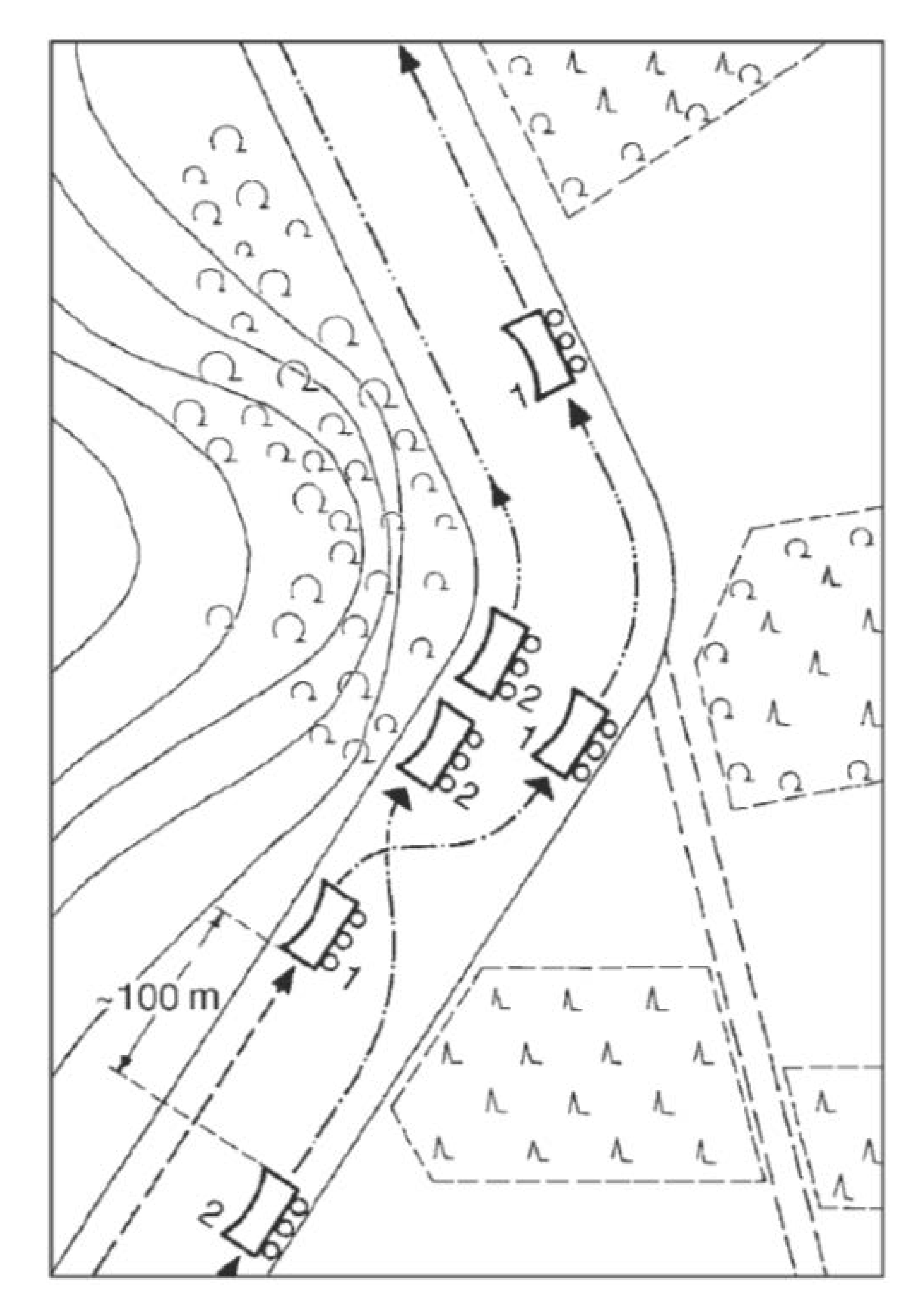


Bild 127 - Heranfahren an eine Kurve und Durchfahren einer Kurve

Wird hinter der Kurve Feind erkannt, fährt das vordere Fahrzeug so weit zurück, dass es gegen Feindsicht gedeckt die Straße verlassen und den Feind umgehen kann (Bild 128).

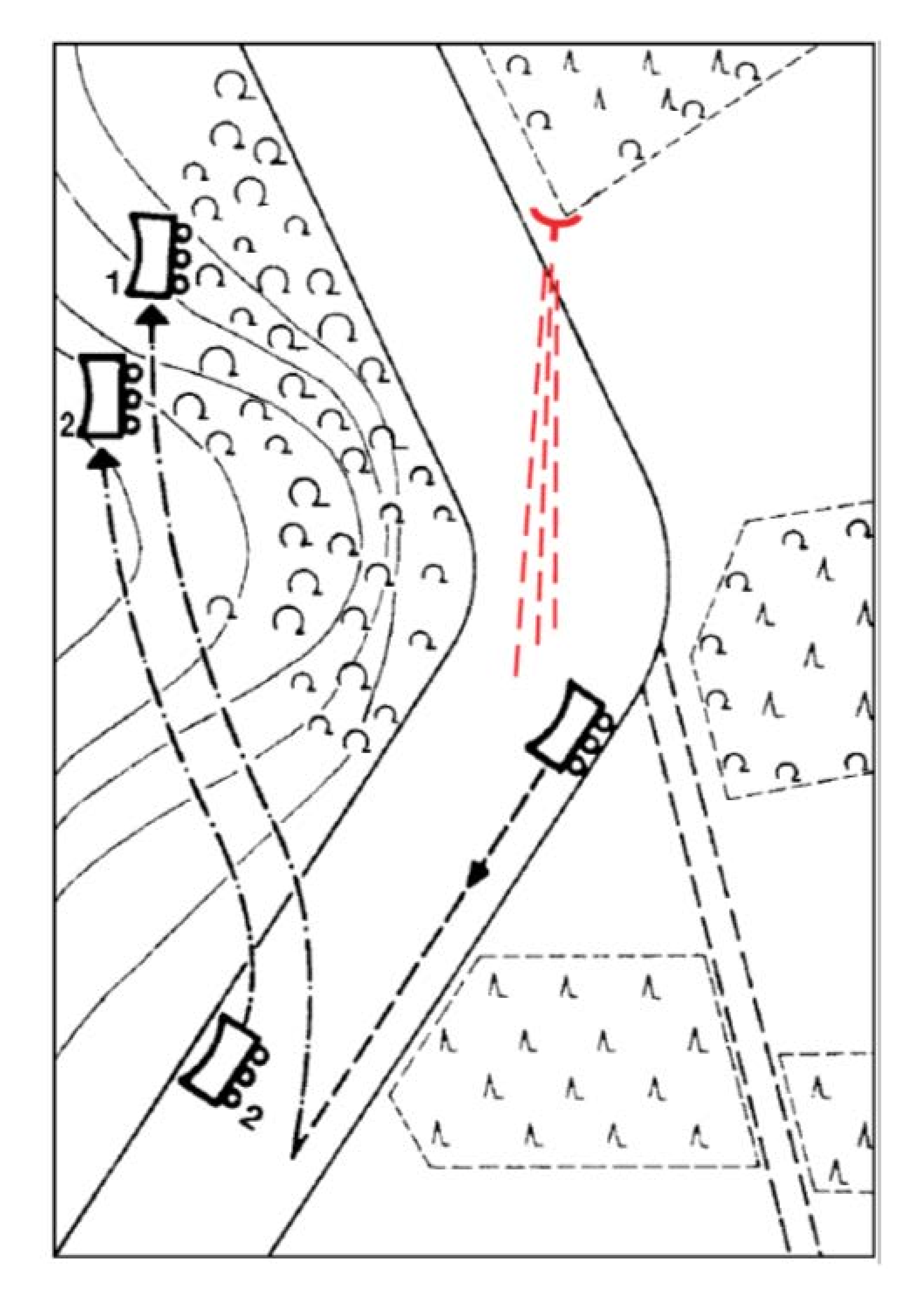


Bild 128 - Verhalten bei Feindberührung

4139. Ist in Waldstücken und Ortschaften mit Feind zu rechnen, umfährt der Spähtrupp sie, wenn es der Auftrag oder das Gelände zulassen. Verlangt der Auftrag, in solchen Geländeteilen aufzuklären, ist zunächst von verschiedenen Seiten zu beobachten

Bringt dies kein Ergebnis, ist abseits von Schneisen, Wegen oder Straßen **zu Fuß** weiter aufzuklären. Die aufgesessenen Teile überwachen.

Kann der Spähtrupp nach sorgfältiger Beobachtung keinen Feind feststellen und Feindfeuer auch nicht herauslocken, durchführt er dicht aufgeschlossen mit hoher Geschwindigkeit das Waldstück

oder die Ortschaft. Die Waffen sind feuerbereit. Die Besatzung des zweiten Fahrzeugs sichert mit Teilen auch nach hinten (Bild 129).

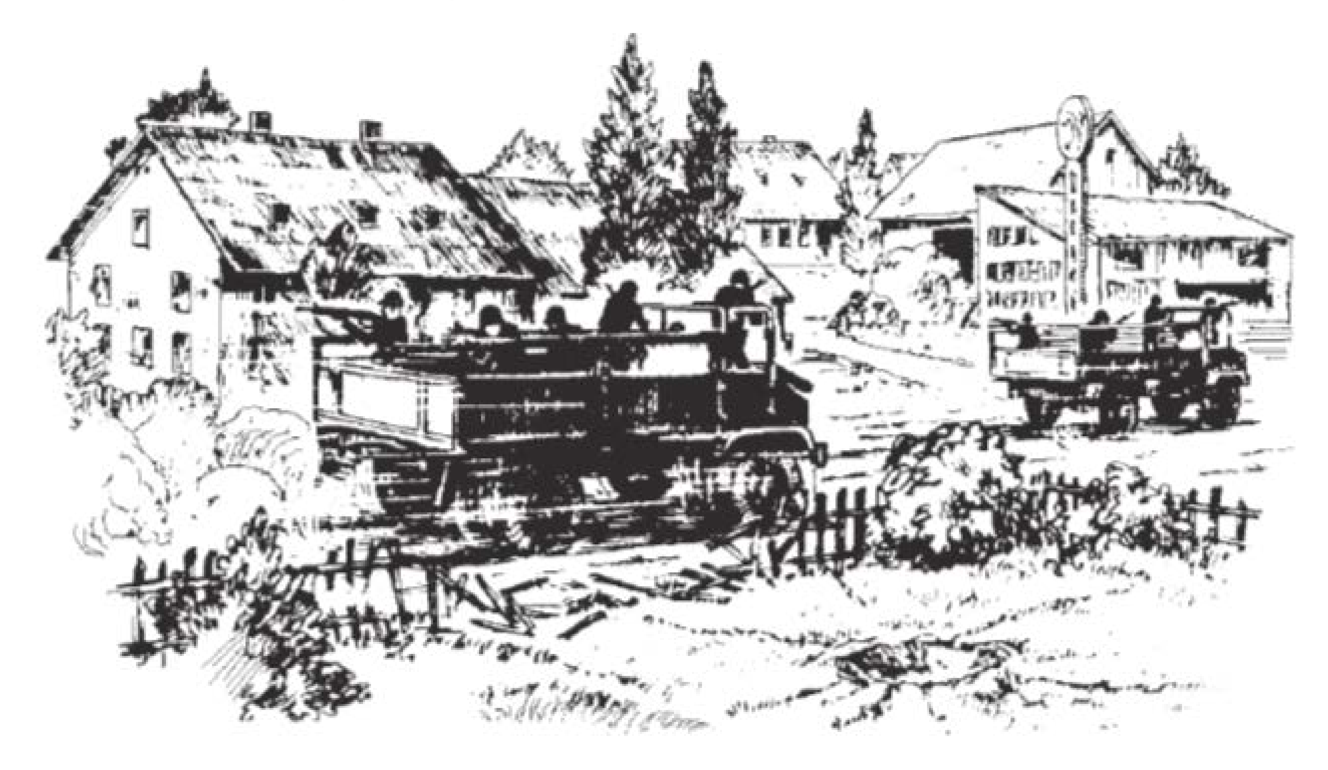


Bild 129 - Durchfahren einer Ortschaft

Erhält der Spähtrupp in einem Waldstück oder Ortschaft überraschend Feuer, durchfährt er diese mit höchster Geschwindigkeit und feuert aus allen Waffen. Es kann dabei zweckmäßig sein Nebelmittel einzusetzen.

4140. **Zusammenhängende Waldgebiete** durchfährt der Spähtrupp möglichst auf Nebenwegen. Er beobachtet in querverlaufende Wege, Schneisen und Lichtungen hinein und umfährt sie oder überwindet sie geschlossen. Vor dem Verlassen des Waldes legt er einen Beobachtungshalt ein.

Brücken, befahrbare Wehre und in Karten eingezeichnete Furten liegen meist unter Beobachtung.

4141. Trifft das erste Fahrzeug auf eine **Sperre** oder gerät es in einen **Hinterhalt**, fährt das zweite Fahrzeug sofort in eine möglichst teilgedeckte Stellung und überwacht das Zurücksetzen des ersten und hält den Feind mit dem Feuer aller Waffen nieder. Ob die Soldaten des ersten Fahrzeugs unter Feuerschutz ausweichen oder ausbrechen oder ob die Soldaten des zweiten Fahrzeugs den Feind im Hinterhalt angreifen, hängt von der Lage und dem Gelände ab.

4142. Hat der Feind die Fahrzeuge oder abgesessene Teile des Spähtrupps voneinander getrennt, gewinnen sie den befohlenen Sammelpunkt. Gelingt dies nicht, entscheiden die Spähtruppführer bzw. Spähtruppführerinnen, ob der Auftrag allein ausgeführt werden kann. Das Verhalten des zweiten Fahrzeuges ist im Spähtruppbefehl festzulegen.

4143. Auf dem **Rückweg** bewegt sich der Spähtrupp zunächst meist wie auf dem Hinweg. Er fährt zügig und ohne einen Halt einzulegen.

4.3 Verteidigung

4.3.1 Allgemeines

4144. Die Verteidigung hat den Zweck, möglichst starke Kräfte des Feindes zu vernichten oder zu zerschlagen und einen bestimmten Raum gegen alle Angriffe zu behaupten.

4145. Soldaten verteidigen aus einer **Stellung** (siehe Nrn. 3091 bis 3097). Sie ist zum Kampfstand auszubauen. Meist ist sie Teil der Stellung seiner Gruppe (Bild 130).

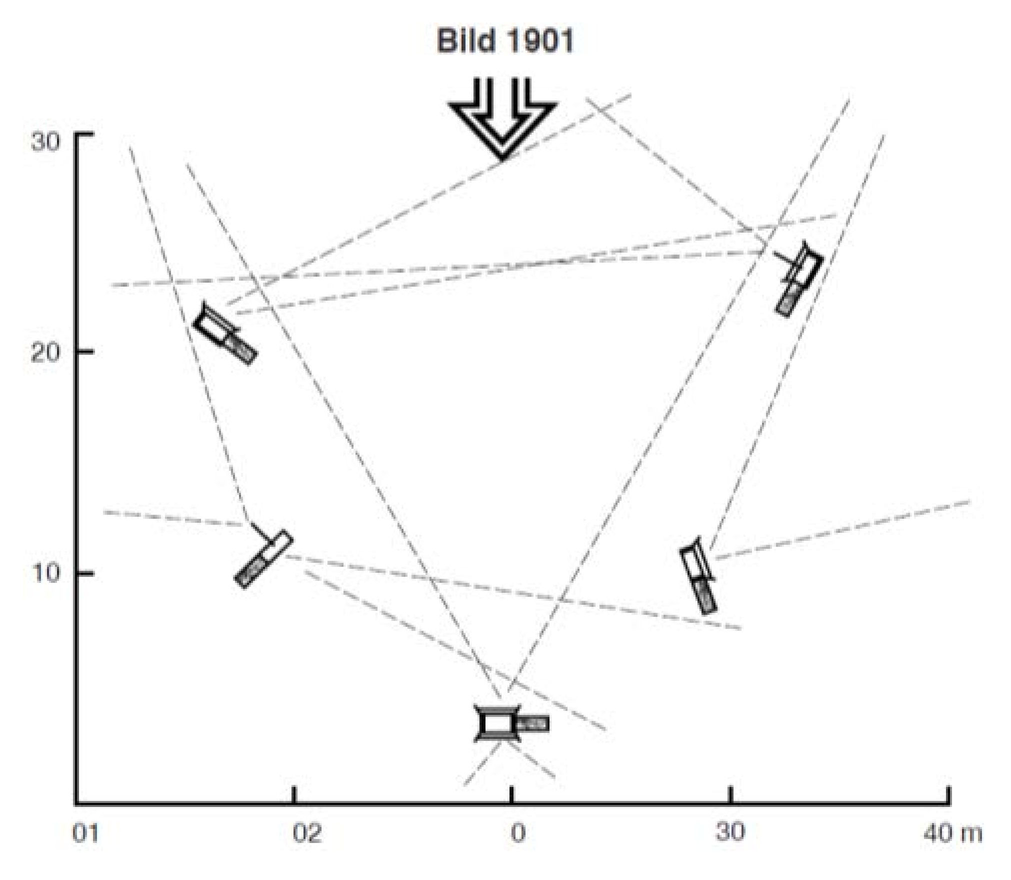


Bild 130 - Stellung einer Gruppe (Schema)

Die **Stellung** einer Gruppe kann bestehen aus:

- Kampfständen, offen oder überdeckt, mit und ohne Unterschlupf,
- einem Kampfgraben mit oder ohne Unterstand,
- Verbindungsgräben und
- ausgebauten Deckungen.

Aus einer nicht ausgebauten Stellung wird nur verteidigt, wenn die Zeit zum Ausbau fehlt. Dazu nutzt man die Deckungen gegen Sicht und Waffenwirkung aus, die das Gelände bietet und verstärkt diese.

4146. Soldaten haben in der Verteidigung **den Auftrag**,

- angreifenden Feind mit dem Feuer seiner Waffen vor der Stellung zu vernichten und

- in die Stellung eingebrochenen Feind niederzukämpfen oder im Gegenstoß zurückzuwerfen.

Ohne Befehl dürfen die Soldaten ihre Stellungen nicht verlassen.

4147. Bei der Wahl der Stellung geht **Wirkung vor Deckung**.

Die Stellung ist durch die GrpFhr so zu erkunden und festzulegen, dass

- die Gruppe nicht dem Feuer weitreichender Flachfeuerwaffen ausgesetzt ist,
- die kleinen Kampfgemeinschaften in ihre Wirkungsbereiche und vor die der Nachbarkampfstände wirken können,
- Panzerfaust und MG angreifenden Feind flankierend fassen können,
- die Gruppe zügig und geschlossen einen Gegenstoß führen kann.

Die Stellung ist günstig, wenn der Feind die Gruppe erst erkennen und bekämpfen kann, wenn er sich in der Kampfentfernung ihrer Waffen befindet und dann mit schlagartig einsetzendem Feuer überrascht werden kann.

4.3.2 Beziehen und Ausbau einer Stellung

4148. Nach der Beurteilung von Lage und Gelände fasst der Gruppenführer bzw. die Gruppenführerin seinen bzw. ihren Entschluss und legt die Kampfstände ausgehend vom Auftrag und von der erwarteten Angriffsrichtung des Feindes im Einzelnen fest:

- für **Panzerabwehrhandwaffen** so, dass sie Feindpanzer daraus flankierend bekämpfen können;
- für **MG-Schützen** so, dass sie flankierend vor Nachbarn und in Lücken wirken können sowie abgesessenen oder auf Kampffahrzeugen aufgesessen angreifende Infanterie auf weiteste Kampfentfernung bekämpfen und Kampffahrzeuge zum Schließen der Luke zwingen können;
- für die **Scharfschützen** so, dass sie ausgewählte Einzelziele auf weite Entfernung bekämpfen und das MG-Feuer ergänzen können;
- für **Gewehrschützen** so, dass sie die Panzerabwehrhandwaffen, das MG und die Scharfschützen sichern und in der Sturmabwehr den Raum vorwärts der Stellung beherrschen können.

Je nach Lage und Auftrag sind Wechselstellungen zu erkunden und auszubauen.

4149. Jede kleine Kampfgemeinschaft erhält einen **Kampfauftrag**.

Dieser legt fest:

- den Platz des Kampstandes und der Wechselstellung,
- den Wirkungsbereich mit der Hauptschussrichtung, manchmal auch einen besonderen Beobachtungsbereich und

- die Feuerregelung.

4150. Durch Festlegen von **Wirkungsbereich und Hauptschussrichtung** wird das Feuer der einzelnen Waffen aufeinander abgestimmt.

Die Soldaten eines Kampfstandes haben meist einen **gemeinsamen Wirkungsbereich** mit der gleichen Hauptschussrichtung.

Getrennte Wirkungsbereiche werden ihnen nur dann befohlen, wenn

- sich aus der Art der Bewaffnung unterschiedliche Aufträge ergeben oder
- der Feuerkampf in zwei verschiedene Richtungen zweckmäßiger ist, z. B. um Feind vor dem linken und rechten Nachbarn in der Flanke zu fassen.

Aus einer Stellung muss man den ganzen Wirkungsbereich, besonders das Gelände dicht vor der Stellung, mit Feuer beherrschen können. Die Möglichkeit dazu ist vor Beginn und mehrmals während des Schanzens durch Probeanschlag zu prüfen. Kann in bestimmte Räume nicht gewirkt werden, ist dies zu melden.

Mit den Nachbarn spricht man die **gegenseitige Feuerunterstützung** ab.

4151. Bevor die kleine Kampfgemeinschaft ihren Kampstand ausbaut, prüft sie, ob sie ihren Auftrag am befohlenen Platz ausführen kann. Hält sie eine andere Stelle im Bereich der Gruppe für günstiger, meldet sie dies. Die Angaben sind zu prüfen und der **Platz der Stellung** endgültig zu befehlen.

4152. Der Kampfstand muss dem Gelände angepasst sein. Dazu nutzt man natürliche Deckungen, wie Erdlöcher und Gräben, aus.

Zugleich mit dem Ausbau ist der Kampfstand zu tarnen und, wenn nötig, das Schussfeld freizumachen. Immer ist zu beachten, dass eine schlecht getarnte Stellung das Feuer des Feindes – auch bei eingeschränkter Sicht – auf sich zieht.

4153. Der **Ausbau der Stellung** ist zu sichern. Ist dazu nichts anderes befohlen, teilen Gruppenführer bzw. Gruppenführerinnen einen Alarmposten ein.

4154. Lage, Auftrag und Gelände bestimmen weitgehend den Ausbau der Stellung. Die Reihenfolge wird befohlen, der Umfang des Ausbaus und die Art des Schanzens. Die Gruppe schanzt mit allen verfügbaren Handgeräten[42].

Auch wenn für den Ausbau ein Erdarbeitsgerät zur Verfügung steht, müssen die Soldaten selbst folgende Arbeiten ausführen:

[42] Vgl. Anlage 7.15, Bezugsdokument 17.

- Bewuchs und Mutterboden abheben,
- Wandverkleidung oder vorgefertigte Einbauteile einsetzen,
- Waffen- und Ellenbogenauflagen schaffen,
- Überdeckungen oder Abdeckungen herstellen,
- ausgehobenen Boden einebnen,
- Kampfstände tarnen.

Verfügt die Gruppe über eine Panzerfaust, ist vorrangig der Panzerfaust-Kampfstand zu bauen.

4.3.3 Dienst in der Stellung

4155. Der Dienst in der Stellung umfasst

- die ständige Beobachtung des Gefechtsfeldes und die Sicherung,
- den weiteren Ausbau,
- die Vorbereitung für den Kampf bei eingeschränkter Sicht,
- die Versorgung.

4156. Die **Beobachtung** des Gefechtsfeldes und des Luftraums ist neben dem Feuerkampf die wichtigste Aufgabe aller Soldaten. Ihre besondere Aufmerksamkeit gilt den Geländeteilen, die dem Feind die Annäherung erleichtern.

Für Meldungen und für den Feuerkampf prägen sich die Soldaten die Bezeichnungen aus der Geländetaufe (siehe Nr. 3086) und die wichtigsten Entfernungen im Wirkungsbereich, ggf. auch im Beobachtungsbereich nach Entfernungsspinne, ein.

4157. Bei **klarer Sicht** soll die überwiegende Zahl der Soldaten in der Stellung ruhen.

Führer bzw. Führerinnen setzen zur Sicherung möglichst nur einen Alarmposten, je nach Lage und Gelände auch Luftraumspäher ein. Im Übrigen lassen sie nur solche Arbeiten ausführen, die der Erd- und Luftaufklärung des Feindes verborgen bleiben.

4158. Bei **eingeschränkter Sicht**, besonders bei Dunkelheit, teilen Führer bzw. Führerinnen meist alle Soldaten bzw. Soldatinnen in der Stellung ein:

- als Alarmposten (Horchposten),
- als Munitions-, Material- oder Essensträger und
- zum Ausbau der Stellung.

Die Stellung des Alarmpostens ist zu wechseln, wenn zu vermuten ist, dass der Feind sie bei klarer Sicht aufgeklärt hat.

Ein Horchposten ist vor der Stellung oder dort einzusetzen, wo Lücken zu den Nachbarn bestehen.

4159. **Ohne besonderen Befehl** ist laufend

- die Tarnung zu ergänzen oder zu erneuern,
- der Kampfstand zu verbessern,
- die Einsatzbereitschaft von Waffen, Geräten und Ausrüstung zu prüfen und besonders dann wiederherzustellen, wenn die Stellung unter Feindfeuer gelegen hat.

4160. Darüber hinaus haben sich Soldaten immer wieder **zu informieren** über

- die Lage,
- die geltenden Zeichen,
- die Parole (Anlage 7.6) und
- die Alarmzeichen.

Jeder Soldat muss wissen, ob und mit welchem Auftrag sich Angehörige der eigenen Truppe im Gelände vor seiner Stellung befinden.

4.3.4 Abwehr feindlicher Angriffe – Kampf in der Stellung

4161. Geht einem feindlichen Angriff ein **Vorbereitungsfeuer** voraus, nehmen die nicht als Alarmposten eingeteilten Soldaten in ihren Kampfständen, Unterschlupfen oder Unterständen Deckung.

4162. Die **Alarmposten** beobachten das Gefechtsfeld. Sie müssen damit rechnen, dass die feindlichen Schützen mit Schützenpanzer oder auf Kampfpanzern aufgesessen bis an die Splittergrenze ihres eigenen Vorbereitungsfeuers heranfahren, rasch absitzen und aus der Bewegung heraus stürmen. In dieser Lage kommt es darauf an, dass der Alarmposten sofort das Feuer eröffnet, hierdurch alarmiert und alle Soldaten sofort den Feuerkampf annehmen.

4163. **Verlegt der Feind das Feuer oder bricht es schlagartig ab**, ist darauf zu schließen, dass der Feind zum Sturm ansetzt. Jede kleine Kampfgemeinschaft muss dann sofort den Feuerkampf aufnehmen können. Alle Soldaten beobachten in ihrem Wirkungsbereich und halten Blickverbindung zum Gruppenführer bzw. zur Gruppenführerin und zum Nachbarn.

4164. Bei **eingeschränkter Sicht** ist damit zu rechnen, dass sich der Feind lautlos und ohne Feuerunterstützung an die Stellung heranarbeitet, Sperren überwindet und überraschend einbricht.

Die kleine Kampfgemeinschaft muss sich darauf einstellen, sofort den Nahkampf mit Handwaffen und Kampfmitteln aufzunehmen.

4165. Den **Feuerkampf** führt die kleine Kampfgemeinschaft entsprechend ihrem Auftrag. Sie bekämpft in ihrem Wirkungsbereich

- den Feind, der am nächsten ist oder
- den gefährlichsten Feind, z. B. Flammenwerferschützen oder
- erkannte Führer.

Dabei lässt sie den Feind herankommen, bis die Kampfentfernung günstig ist und vernichtet ihn durch **Präzisionsschuss** oder durch **Schnellschuss**. Sie unterstützt mit ihrem Feuer die Nachbarn, solange sie im eigenen Wirkungsbereich keine Ziele erkennt.

Stürmenden Feind kämpft sie durch **Sturmabwehrschießen** nieder, Feind, der sich vor der Stellung festsetzt, mit **Handgranaten**.

4166. Auch ohne umfangreiche Befehle muss die Gruppe das **Feuer** ihrer Waffen schnell **zusammenfassen** können. Dazu müssen kurze Zurufe (Bild 131) und Richtungsschüsse der GrpFhr genügen.

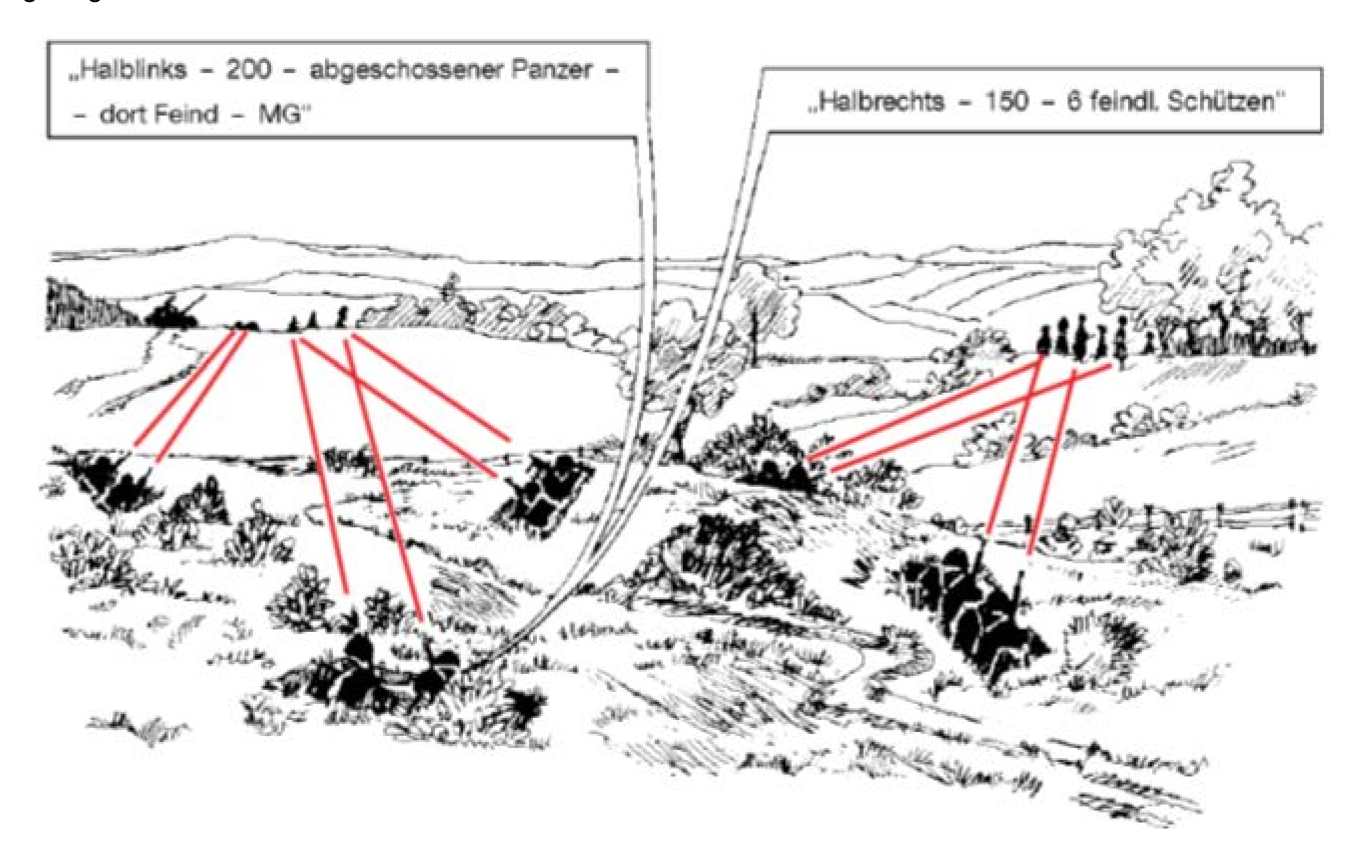


Bild 131 - Feuer zusammenfassen

4167. Gelingt es dem Feind, in die Stellung einzubrechen, überwältigen ihn die Soldaten **im Nahkampf**.

Können sie den eingebrochenen Feind nicht sogleich an Ort und Stelle vernichten, riegeln Teile der Gruppe die Einbruchstelle mit Feuer ab. Dann werden alle verfügbaren Soldaten durch Zuruf, Zeichen oder Beispiel der Führer bzw. Führerinnen zum **Gegenstoß** zusammengefasst, möglichst in die

Flanke des Feindes gestoßen und dieser mit Handwaffen und Handgranaten niedergekämpft. In manchen Lagen, z. B. wenn GrpFhr ausfallen, müssen einzelne Soldaten bzw. Soldatinnen ihre Nachbarn zum Gegenstoß mitreißen.

Der Gegenstoß ähnelt dem Kampf in der Stellung des Feindes nach dem Einbruch (Nrn. 2014 bis 2021). Meist bekämpfen geschickte Werfer den Feind mit Handgranaten, während die übrigen Soldaten Feuerschutz geben und sofort nach der Detonation stürmen.

4168. **Stößt der Feind an der Stellung vorbei** oder umgeht er sie, fasst die kleine Kampfgemeinschaft ihn mit Feuer in der Flanke und im Rücken und verteidigt ihre Stellung weiter, bis sie einen anderen Auftrag erhält.

Ohne Befehl darf die Stellung nicht verlassen werden.

4169. Stets ist mit dem **Einsatz gepanzerter Kampffahrzeuge** des Feindes zu rechnen, und zwar

- Kampfpanzer gemeinsam mit Schützenpanzern und anderen Kampfund Spezialfahrzeugen,
- in engem Zusammenwirken mit abgesessen angreifender Infanterie,
- zur Unterstützung abgesessen angreifender Infanterie mit Feuer und
- als gepanzerte Spähtrupps.

4170. In einem Gelände, das die Panzerabwehr mit Panzerabwehrhandwaffen und Kampfmitteln begünstigt und bei eingeschränkter Sicht setzt der Feind seine Kampfpanzer meist in engem Zusammenwirken mit der Infanterie ein.

Die **Infanterie** kann dabei

- aus Schützenpanzern kämpfen,
- abgesessen den Kampfpanzern voraus oder neben ihnen angreifen oder
- sich auf Panzern aufgesessen annähern.

4171. Oft überwachen **gepanzerte Kampffahrzeuge** des Feindes aus rückwärtigen Stellungen den Angriff der Infanterie und bleiben dabei außerhalb des Wirkungsbereichs der eigenen Panzerabwehrhandwaffen.

4172. **Gepanzerte Spähtrupps** des Feindes bestehen in der Regel aus 3 bis 5 gepanzerten Kampffahrzeugen. Diese fahren überschlagend oder raupenartig von Beobachtungspunkt zu Beobachtungspunkt und überwachen sich gegenseitig.

4173. Die Verteidigung ist nach folgenden Grundsätzen zu führen:

1. Jede Stellung, aus der abgesessen kämpfende Soldaten verteidigen, soll so liegen, dass Feindpanzer erst dann auf sie wirken können, wenn man sie mit **Panzerfäusten** bereits treffsicher bekämpfen kann (z. B. am Hinterhang).

2. Soldaten mit Panzerfäusten eröffnen das Feuer gegen gepanzerte Kampffahrzeuge möglichst erst dann, wenn sie diese sicher mit dem ersten Schuss treffen können. Das ist am ehesten möglich, wenn der Feind auf weniger als 200 m herangekommen und durch Hindernisse und Sperren zu langsamer Fahrt oder zum Halten gezwungen ist. Bei Kampfpanzern sind Treffer in Seite und Heck am wirkungsvollsten (Bild 132).

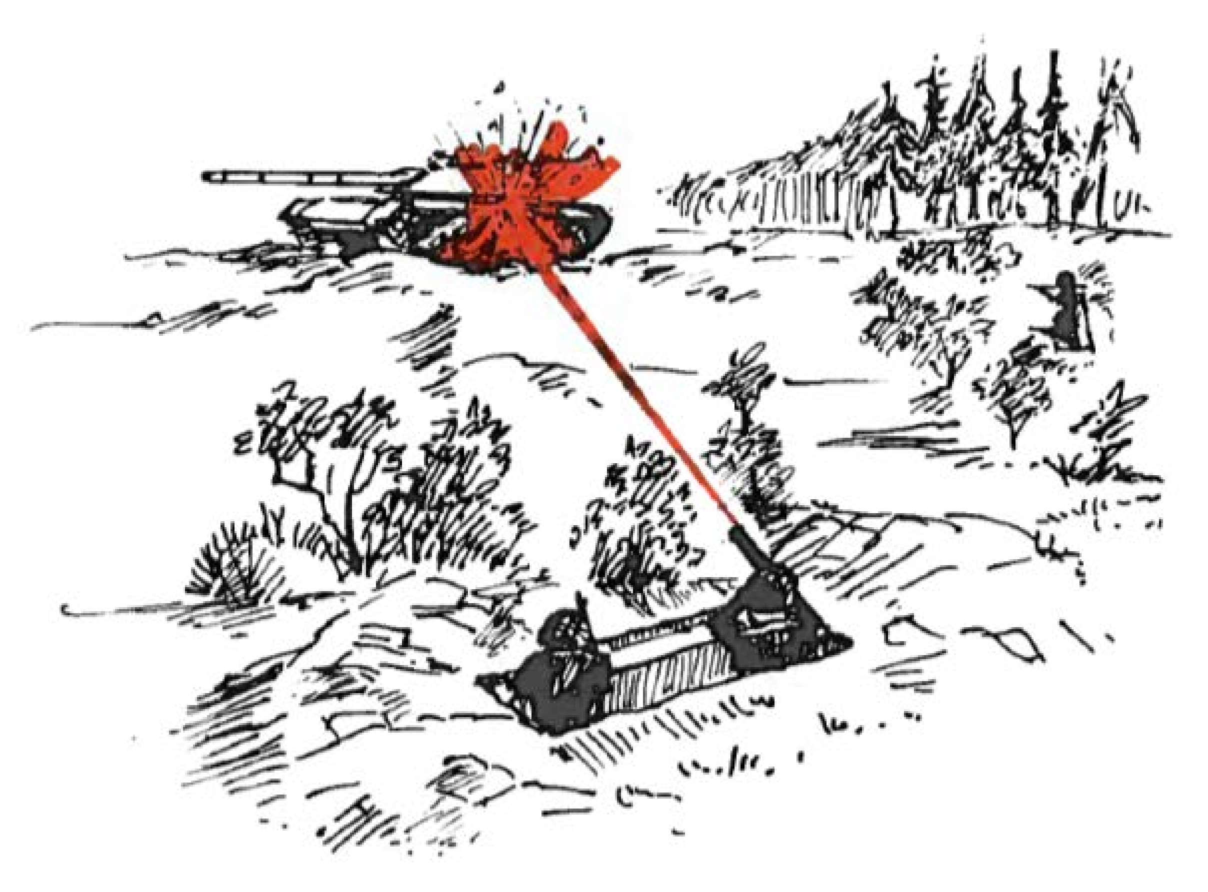


Bild 132 - Flankierendes Feuer gegen Feindpanzer

3. **Maschinenfeuer** soll Infanterie und Kampfpanzer des Feindes voneinander trennen und die Besatzungen zum Schließen der Luken zwingen.

Maschinengewehrschützen müssen ihren Auftrag, flankierend vor Nachbarn oder in Lücken zu wirken, auch dann ausführen, wenn der Feind die eigene Gruppe frontal angreift. Nur wenn sich im befohlenen Wirkungsbereich keine Ziele befinden oder der frontal angreifende Feind das Maschinengewehr auszuschalten droht, wird es auf Befehl – in Notlagen auch aus eigenem Entschluss der Maschinengewehrschützen – für kurze Zeit frontal zur Sturmabwehr eingesetzt. Eine Wechselstellung dafür muss vorbereitet sein. Die Beobachtung im bisherigen Wirkungsbereich darf nicht aussetzen; meist ist es notwendig, dazu einen Gewehrschützen einzuteilen.

4. Die **Gewehrschützen** bekämpfen abgesessen angreifende Infanterie und ausbootende Panzerbesatzungen, die **Scharfschützen** zusätzlich Kommandanten von Kampffahrzeugen und anderes Führungspersonal.

4174. Gelingt es gepanzerten Kampffahrzeugen des Feindes in die Stellung einzubrechen, lassen sich die Soldaten in ihren Kampfständen **überrollen**[43]. Sofort danach nehmen sie den Kampf wieder auf. Gegen die gepanzerten Kampffahrzeuge ist auf die nächste Entfernung auch der Einsatz von Handflammpatronen, der Granatpistole und von Sprengmitteln wirkungsvoll.

Der Kampf gegen eingebrochene feindliche Kampffahrzeuge ist so lange zu führen, bis sie vernichtet oder außerhalb der Kampfentfernung sind. Dabei kommt es darauf an, diesen Kampf schnell zu beenden, um auch gegen nachstoßenden Feind wieder verteidigungsbereit zu sein.

Wenn nötig, ist ein **Panzervernichtungstrupp** zu bilden.

4175. Der Kampf um die Stellung kann Tage dauern. Die **Kampf- und Feuerpausen** nutzt die kleine Kampfgemeinschaft ohne besonderen Befehl unverzüglich dazu, die **Verteidigungsbereitschaft** wieder herzustellen. Sie

- leistet Verwundeten Hilfe,
- ergänzt ihre Munition,
- prüft ihre Waffen und hält sie funktionsfähig,
- bessert beschädigte Kampfstände, Deckungen und Sperren aus,
- birgt Gefallene,
- durchsucht Gefallene des Feindes nach Papieren und liefert solche unverzüglich dem Gruppenführer bzw. der Gruppenführerin ab und
- nutzt jede Gelegenheit, die Kräfte durch Ruhen und Nahrungsaufnahme aufzufrischen.

4176. Ist der **Angriff abgewehrt**, kann die kleine Kampfgemeinschaft den Auftrag erhalten, Feind im Gelände vor und zwischen den Stellungen aufzuspüren und gefangen zu nehmen. Hierbei überwachen Teile der Gruppe das Vorgehen.

4.3.5 Ablösung

4177. Die **Ablösung** darf der Feind nicht bemerken. Den Zeitpunkt, die Reihenfolge und die Sicherung befehlen die Führer bzw. Führerinnen.

Die kleine Kampfgemeinschaft macht sich lautlos zur Ablösung fertig und bereitet für die Übergabe im Einzelnen vor:

[43] Siehe Anlage 14.

- die besondere Ausstattung, die in der Stellung bleiben soll (z. B. zusätzliche Munition, Schanzzeug) und
- Unterlagen (z. B. Skizzen mit Geländetaufe, Entfernungsspinne).

4178. Die kleine Kampfgemeinschaft **weist** in ihrem Kampfstand die ablösenden Soldaten sorgfältig **ein** in

- die Lage (erkannten Feind, dessen Verhalten und Gewohnheiten, Sperren, eigene Truppe),
- den Auftrag (Wirkungsbereich und Hauptschussrichtung, u. U. besonderer Beobachtungsbereich, Zusammenwirken mit Nachbarn),
- die Wirkungsbereiche der Unterstützungswaffen,
- das Gelände (Annäherungsmöglichkeiten, nicht einsehbare Stellen, Lücken) sowie
- die Alarmvorrichtungen und ihre Bedienung.

Dann übergibt sie Material, das in der Stellung bleibt, und alle Unterlagen.

4179. Während der Ablösung sind Bewegungen, Geräusche und Licht auf das unumgängliche Maß zu beschränken.

Greift der Feind während der Ablösung an, nehmen alle Soldaten gemeinsam den Kampf auf. Der bisherige Gruppenführer bzw. die bisherige Gruppenführerin führt alle Soldaten bzw. Soldatinnen in die Stellung.

Die sich ablösenden Soldaten bleiben zunächst zusammen in Kampfständen und melden Übergabe und Übernahme ihren GrpFhr, wenn diese die Stellung übergeben.

Die abgelösten Soldaten bzw. Soldatinnen verlassen auf Befehl lautlos und gegen Feindsicht gedeckt die Stellung.

4.3.6 Räumen der Stellung

4180. Die Stellungen sind erst auf Befehl der GrpFhr zu verlassen. Jeder einzelne bzw. jede einzelne hat sich so zu verhalten, dass die Vorbereitungen und das Verlassen der Stellung dem Feind verborgen bleiben.

4181. In der Regel wird eine Stellung bei eingeschränkter Sicht geräumt damit der Feind die Bewegungen möglichst nicht erkennt.

Müssen Soldaten bzw. Soldatinnen eine Stellung bei klarer Sicht verlassen, können sie damit rechnen, dass eigene schwere Waffen das Ausweichen unterstützen, eine Aufnahme vorbereitet ist oder Nebelmunition zum Einsatz kommt.

Für den **Beginn des Ausweichens** kann eine Uhrzeit, ein Zeichen oder eine im Gelände festgelegte Linie, die der Feind in einer bestimmten Stärke überschreitet, befohlen sein.

4182. Muss **Material** in der Stellung zurückbleiben, wird es auf Befehl unbrauchbar gemacht. Dabei darf der Feind nicht durch Geräusche, Rauch usw. Hinweise erhalten. Persönliche Ausrüstung, Bewaffnung und Munition ist mitzunehmen.

4183. Beim Verlassen der Stellung ist das Gelände auszunutzen. Oft muss man sich vorsichtig nach hinten aus seiner bisherigen Stellung herausschieben oder kriechen, bis das Gelände eine andere Bewegungsart erlaubt.

Hastige Bewegungen sind zu vermeiden. Das Feuer eigener schwerer Waffen nutzt man zum Ausweichen aus. Das Ausweichen soll **ohne Kampf** geschehen. Muss die kleine Kampfgemeinschaft jedoch **kämpfend** ausweichen, gibt sie sich gegenseitig Feuerschutz.

GrpFhr sind die letzten Soldaten am Feind.

4184. Den befohlenen **Weg** prägen sich die Soldaten ein. Meist ist ein **Sammelpunkt** befohlen, der gedeckt und leicht zu finden ist. Dort nehmen die Soldaten mit ihren GrpFhr Verbindung auf. Die zuerst eintreffenden Soldaten bzw. Soldatinnen sichern in Feindrichtung.

4185. **Fahrzeuge** müssen in der voraussichtlichen Fahrtrichtung so bereitstehen, dass sie schnell aus der Deckung herausfahren können.

4186. Die kleine Kampfgemeinschaft kann den Auftrag erhalten unter Führung des Gruppenführers bzw. der Gruppenführerin das Ausweichen anderer Kräfte zu überwachen. Muss sie die Besetzung der Stellung vortäuschen, soll sie aus verschiedenen Stellungen mit reichlichem Munitionseinsatz den Feuerkampf auf die bisherigen Ziele weiterführen. GrpFhr befehlen das Ausweichen.

4187. Muss eine Gruppe **aus der Ausweichbewegung heraus eine Stellung beziehen**, können einzelne kleine Kampfgemeinschaften vorab den Auftrag erhalten, die neue Stellung vorzubereiten und die später folgende Gruppe aufzunehmen und einzuweisen.

Muss eine kleine Kampfgemeinschaft eine neue Stellung **ohne** Vorbereitung und Einweisung beziehen, soll sie sich von der feindabgewandten Seite her nähern, damit ihre Spuren sie nicht verraten. Auch ohne besonderen Befehl ist in der neuen Stellung sofort „Klar zum Gefecht“ herzustellen.

4.4 Angriff

4.4.1 Allgemeines

4188. Der Angriff hat den **Zweck**, Feindkräfte zu vernichten oder zu zerschlagen und Gelände zu nehmen.

4189. Soldaten haben im Angriff den **Auftrag**, im Rahmen ihrer kleinen Kampfgemeinschaft

- sich zügig zu nähern,
- zu stürmen und in die feindliche Stellung einzubrechen,
- die Stellung zu nehmen,
- feindliche Gegenstöße abzuwehren und
- sich durch die Tiefe zu kämpfen.

4.4.2 Annäherung

4190. Bei der **Annäherung** kommt es darauf an, sich zügig und kräftesparend Deckungen und Feuerunterstützung ausnutzend, unbemerkt an den Feind heranzuarbeiten. Für die Annäherung befehlen GrpFhr meist die Schützenreihe, zum Überwinden von deckungsarmem Gelände, quer verlaufenden Straßen und Wegen das Schützenrudel.

Um eigenes Feuer auszunutzen und offene oder mit Feuer bestrichene Räume zu überwinden, macht die Gruppe **geschlossene Sprünge**. Die Länge der Sprünge ist abhängig vom eigenen Feuerschutz, vom Unterstützungsfeuer, vom Feindfeuer und vom Gelände.

Soll rasch Raum gewonnen werden, sind, wo immer möglich, lange Sprünge zu befehlen. Um dem Feind keine Zeit zum Zielauffassen zu lassen und sein Feuer zu unterlaufen, sind, wo erforderlich, kurze und schnelle Sprünge zu machen, je näher am Feind, desto kürzer und schneller. Länge und Richtung der Sprünge richten sich dabei meist nach dem Beispiel der GrpFhr.

Zwingt das Feuer dazu, müssen sich die Soldaten oft einzeln vorarbeiten. Sie nehmen unverzüglich Deckung, wenn Geschosse in ihrer Nähe einschlagen oder wenn Mündungsfeuer, Mündungsknall und Geschossgeräusche auf Einschläge in der Nähe schließen lassen. Sobald die unmittelbare feindliche Waffenwirkung nachlässt, arbeiten sie sich unter Ausnutzung des Geländes, des Feuerschutzes und des Unterstützungsfeuers von Deckung zu Deckung weiter vor.

Wichtig ist, mit jedem Sprung den Feind zu überraschen und rasch aus der Deckung hervorzustürzen.

4191. Örtlich begrenztes **Feuer schwerer Waffen** des Feindes umgehen die Soldaten auf Befehl. Ist ein Umgehen nicht möglich, arbeiten sie sich an die Splittergrenze der Einschläge heran, warten in Deckung eine Feuerpause ab und überwinden den beschossenen Raum so rasch wie möglich, oft im

geschlossenen Sprung von frischem Trichter zu frischem Trichter. Schießt der Feind nur vereinzelt mit Artillerie oder Mörser, unterbrechen die Soldaten die Vorwärtsbewegungen nicht, vergrößern aber die Abstände und Zwischenräume untereinander und zu den Nachbarn.

4192. **Sperren** und Geländeteile, die von beobachtetem Feindfeuer beherrscht sind, aber nicht umgangen werden können, überwindet die Gruppe unter dem Feuerschutz der Nachbarn oder mit Unterstützung schwerer Waffen.

4193. Jedes **Feuer** benachbarter Gruppen und eigener Unterstützungswaffen nutzen die Soldaten unverzüglich dazu aus, rasch Raum nach vorn zu gewinnen.

Sie gehen immer vor, wenn der Feind

- sein Feuer unterbricht,
- durch Waffenwirkung von der Erde und aus der Luft niedergehalten oder
- durch Nebel geblendet wird.

Hierbei achten sie auf die Angriffsrichtung, den Anschluss an die Nachbarn und darauf, dass sie unterstützende Flachfeuerwaffen nicht behindern.

Liegt eigenes Feuer auf dem Feind, arbeiten sich die Soldaten so nahe wie möglich an die Einschläge heran. Je näher sie sich an die Stellungen des Feindes heranschieben, desto sicherer gelingt der Einbruch.

Grundsatz: Keine Bewegung ohne Feuerschutz; kein Feuerschutz, der nicht unverzüglich zum Heranarbeiten an den Feind ausgenutzt wird (Bild 133).

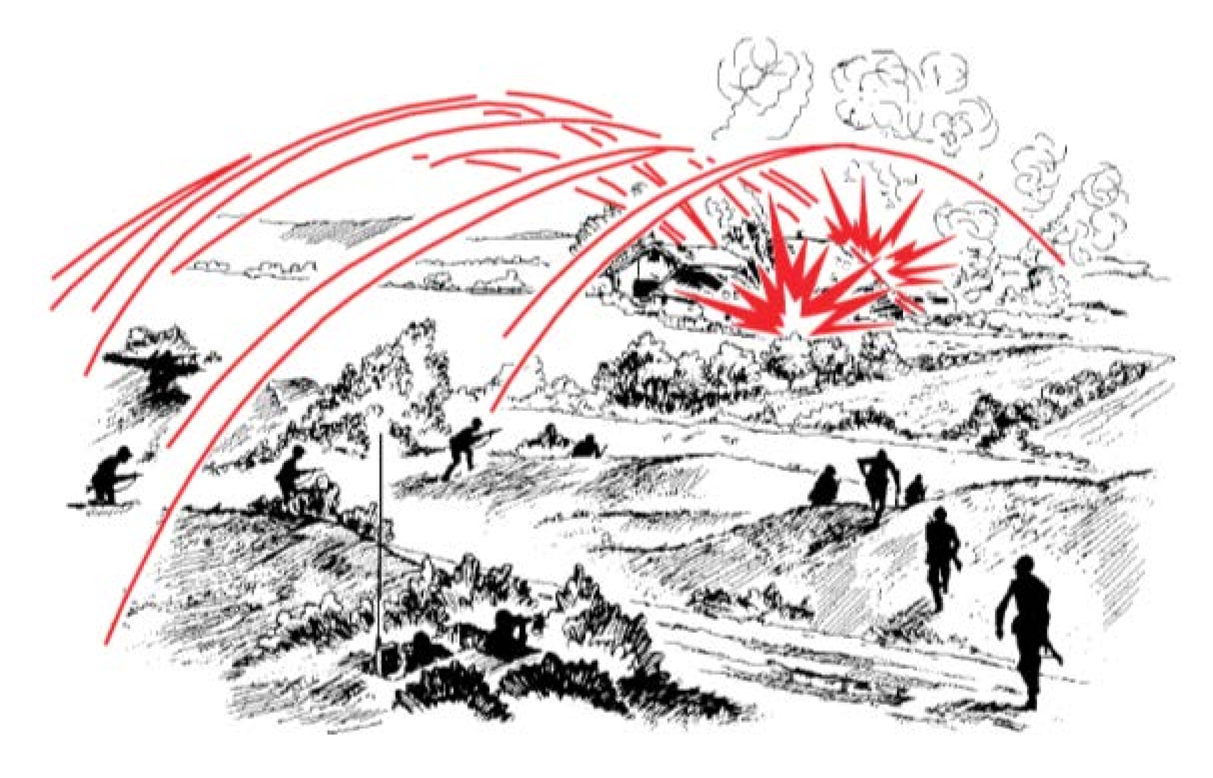


Bild 133 - Feuer und Bewegung

4194. Während des Vorarbeitens **beobachten** die Soldaten das Gefechtsfeld und halten Verbindung untereinander und zum Gruppenführer bzw. zur Gruppenführerin. Feind, der die Erfüllung des Auftrags der Gruppe gefährdet, melden sie dem Gruppenführer bzw. der Gruppenführerin und den anderen Soldaten und Soldatinnen, notfalls durch einen Richtungsschuss.

Es gilt, das Angriffsziel zu nehmen, ohne sich von schwächerem Feind ablenken oder binden zu lassen.

4.4.3 Sturm und Einbruch

4195. Der Annäherung folgen **Sturm und Einbruch** in die Stellung des Feindes.

Je kürzer die Sturmentfernung zur Einbruchstelle ist, desto weniger Zeit bleibt dem Feind, Ziele aufzufassen und den Angriff abzuwehren.

Geraten die Soldaten in feindliches Mörser- oder Artilleriefeuer, ist es zweckmäßig, das Feuer feindwärts zu unterlaufen. Oft wird unmittelbar aus der Annäherung heraus gestürmt. Ein Zeichen des Gruppenführers bzw. der Gruppenführerin dazu muss genügen.

4196. In der **letzten Deckung nahe dem Feind** treffen die Soldaten kurze Vorbereitungen für den Sturm.

Sie überprüfen ihre Handwaffen, führen ein volles Magazin ein, laden fertig und entsichern[44]; sie bereiten den raschen Magazinwechsel vor und halten Kampfmittel und Spaten griffbereit.

GrpFhr befehlen mit Zuruf oder Zeichen,

- wo die Gruppe einbricht (Einbruchstelle),
- wann und wohin die Feuerschutz gebenden Waffen wirken, wenn die Gruppe nicht geschlossen einbricht und
- wer, wenn erforderlich, auf welche Weise eine Gasse in einer Sperre schafft.

MG-, Scharf- und Granatpistolenschützen gehen häufig auf Befehl so in Stellung, dass sie Feind, der die Einbruchstelle hält oder auf sie wirken kann, während des Sturms niederhalten können. Die Panzerfaustschützen überwachen den Sturm, um überraschend auftauchende gepanzerte Kampffahrzeuge abzuwehren.

4197. Die Soldaten schieben sich dicht an die letzte Deckung vor dem Feind heran, um geschlossen und überraschend stürmen zu können. Sie sehen kurz über die Deckung, prägen sich die Einbruchstelle ein, verschieben sich, wenn es die Deckung zulässt, nach der Seite und machen sich fertig zum Sprung. „Klar zum Gefecht“, warten sie auf das Zeichen.

S

[44] In der Ausbildung ist die Waffe bei jeder Art von Munition immer gesichert und darf erst unmittelbar vor Schussabgabe entsichert werden.

4198. Dem Beispiel des Gruppenführers bzw. der Gruppenführerin folgend, brechen die Soldaten und Soldatinnen aus der Deckung hervor und überwinden, im Sturmschießen aus allen Handwaffen feuernd, schnell Raum bis zur Stellung des Feindes (Bild 134).

Stürmen MG-Schützen mit, zwingen sie mit kurzen aneinandergereihten Feuerstößen den Feind in der Einbruchstelle in Deckung.

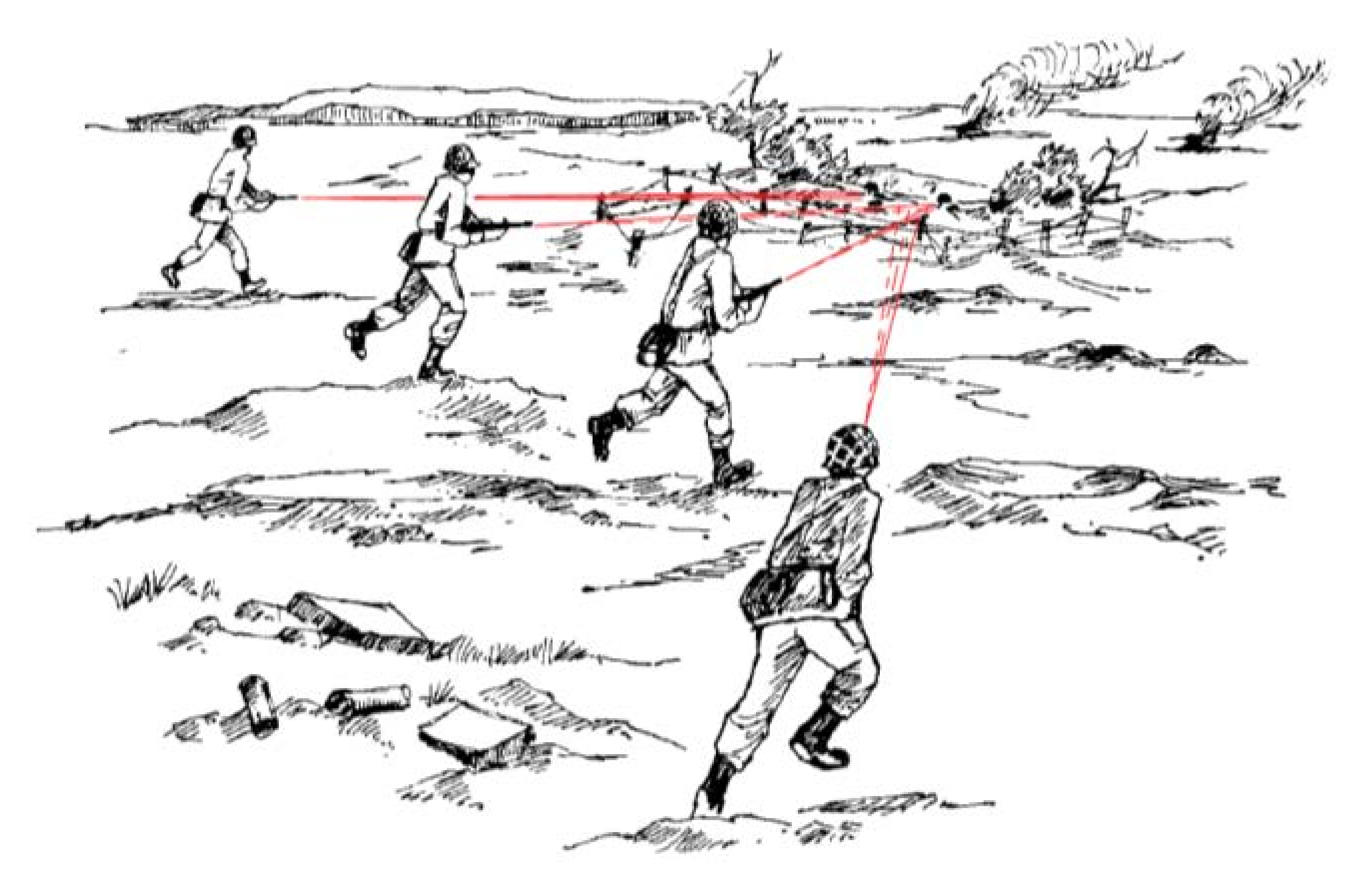


Bild 134 – Sturm

4199. Beim Sturm reißen GrpFhr durch ihr Beispiel die gesamte Gruppe mit. Die Soldaten und Soldatinnen stürzen sich in die Stellung des Feindes und brechen seinen Widerstand.

Feind, der in oder hinter Deckungen Widerstand leistet, wird mit der Granatpistole oder mit Handgranaten aus der Deckung gezwungen und mit den Handwaffen niedergekämpft.

4200. Nach dem Einbruch schließen MG-, Scharf-, Panzerfaust- oder Granatpistolenschützen sofort auf, um die Gruppe bei der Abwehr von Gegenstößen und beim Kampf durch die Tiefe zu unterstützen.

4.4.4 Kampf in der Stellung des Feindes, Abwehr von Gegenstößen

4201. Ist der Feind an der Einbruchstelle niedergekämpft, sichern die Soldaten zunächst nach allen Seiten. Sie führen ein neues Magazin ein, suchen eine Stellung und verbessern sie, legen ihre Kampfmittel bereit und nehmen untereinander sowie zu den Führern bzw. Führerinnen Verbindung

auf. Die GrpFhr ordnen ihre Gruppen, lassen Verwundete versorgen, die Stellung durchsuchen sowie Gefangene entwaffnen und zur übergeordneten Führung bringen.

Sie erteilt Kampfaufträge zur Abwehr von Gegenstößen oder zum Kampf durch die Tiefe.

4202. Lenkt der Feind sein Feuer auf die Einbruchstelle und führt Gegenstöße, um das verlorene Gelände wieder zu nehmen, ist **genommene Stellung** zu **verteidigen**. Sie darf nicht verlorengehen.

4203. Soldaten müssen auch **nach dem Einbruch** damit rechnen, dass Feind aus versteckten Stellungen weiterkämpft oder dass er überraschend in das Feuer von Schweigewaffen[45] gerät. Dieser Widerstand ist durch Feuer und entschlossenes Nachstoßen zu brechen.

4204. **Weicht der Feind aus**, kämpfen ihn die Soldaten mit Feuer nieder oder stoßen auf Befehl nach, damit er sich nicht erneut festsetzen kann.

4205. Der **Kampf in den Stellungen des Feindes** ist Nahkampf. Er lässt eine unmittelbare Unterstützung durch schwere Waffen meist nicht mehr zu. Die Soldaten müssen deshalb den Kampf allein mit ihren Handwaffen und Kampfmitteln führen.

Der Angriffsschwung darf nicht nachlassen, bis auch Stellungen des Feindes in der Tiefe genommen sind und sein Widerstand auch dort gebrochen ist.

4206. Verteidigt der Feind aus einem **Kampfgraben**, ist dieser von Grabenknick zu Grabenknick aufzurollen (Bild 135).

Dazu werden kleine Kampfgemeinschaften gebildet; vorn ein Gewehrschütze, der den Feind im Graben niederkämpft, besonders aber hinter den Grabenknicken niederhält.

Ihm folgt ein Handgranatenwerfer, der den Feind hinter Deckungen bekämpft. Ein zweiter Schütze bzw. eine zweite Schützin fasst mit Feuer den Feind, der versucht, aus dem Graben auszuweichen oder in die Flanke der kleinen Kampfgemeinschaft zu stoßen; außerdem sorgt er bzw. sie für Nachschub an Munition und Kampfmitteln.

Oft ist es zweckmäßig, jeweils eine Handgranate kurz hinter einen Grabenknick und eine weitere in den dahinterliegenden Graben zu werfen. Dadurch wird der Feind in Deckung gezwungen und daran gehindert, auszuweichen und sich erneut festzusetzen. Der Graben ist jeweils nach einer Seite aufzurollen.

Maschinengewehrschützen, Panzerfaustschützen und einzelne Gewehrschützen übernehmen die Sicherung.

[45] Waffen, die bisher nicht eingesetzt waren.



Bild 135 - Aufrollen eines Grabens

4207. Oft müssen kleine Kampfgemeinschaften die genommenen Stellungen nach verstecktem Feind absuchen und ihn aufspüren. Dabei überwachen sie sich gegenseitig. Stets ist mit Minen und versteckten Ladungen zu rechnen.

Abgedeckte Gräben, Eingänge, Luken und Scharten sprengt man mit Handgranaten oder mit Feuer der Granatpistole auf.

Feind in Unterständen fordert man zum Verlassen auf. Leistet dieser nicht Folge, wird er mit Handgranaten, Handflammpatronen und Nebelmitteln dazu gezwungen, oder er wird niedergekämpft.

4208. Wenn es die Lage erfordert, sind feindliche gepanzerte Fahrzeuge, die Gegenstöße führen oder in Kampfständen eingegraben sind, mit Panzervernichtungstrupps anzugreifen und niederzukämpfen.

4.5 Waldkampf

4.5.1 Allgemeines

4209. Bewaldetes Gelände[46]

- gewährt Deckungen gegen Sicht auf der Erde und aus der Luft und bietet Verstecke,
- schränkt die Sicht ein, erschwert das Zurechtfinden, die Verbindung sowie den Zusammenhalt und verlangsamt dadurch die Bewegungen,
- behindert das beobachtete Schießen vor allem mit Steilfeuerwaffen, verstärkt aber die Waffenwirkung, z. B. durch Querschläger und Baumkrepierer oder durch Flächenbrände,
- schränkt die Bewegungsmöglichkeiten gepanzerter Kampffahrzeuge ein,
- begünstigt gedeckte Bewegungen zu Fuß,
- erleichtert das Anlegen von Sperren und
- schützt in begrenztem Maße gegen die Unbilden der Witterung.

Bewaldetes Gelände begünstigt die zu Fuß kämpfenden Soldaten.

4210. Der Kampf in bewaldetem Gelände erfordert

- vorsichtig und unauffällig von Deckung zu Deckung vorzugehen,
- nach allen Seiten feuerbereit zu beobachten, ohne selbst gesehen zu werden,
- auf jedes Geräusch und jede Bewegung zu achten, ohne selbst Geräusche zu verursachen und
- stets die Verbindungen innerhalb der kleinen Kampfgemeinschaft und der Gruppe zu halten.

4211. Schutz gegen Sicht auf der Erde bietet mit Unterholz durchsetzter Wald.

Schutz gegen Sicht aus der Luft findet man vor allem in dichten, hochstämmigen Beständen mit eng schließenden Baumkronen.

Waldränder ziehen Beobachter und Feuer an. Als Faustregel gilt, dass meist genauso weit in einen Wald hinein beobachtet und gewirkt werden kann wie aus dem Wald heraus.

In lichte Bestände kann der Feind mit Nachtseh-, besonders Wärmebildgeräten hineinsehen und mit Flachfeuer wirken. Deshalb muss man sich von Waldrändern fernhalten (Bild 136).

[46] AnwTrAusb Kampftruppe Nr. 1/81 „Ausbildung der Kampftruppen für das Gefecht im bewaldeten und bebauten Gelände“.

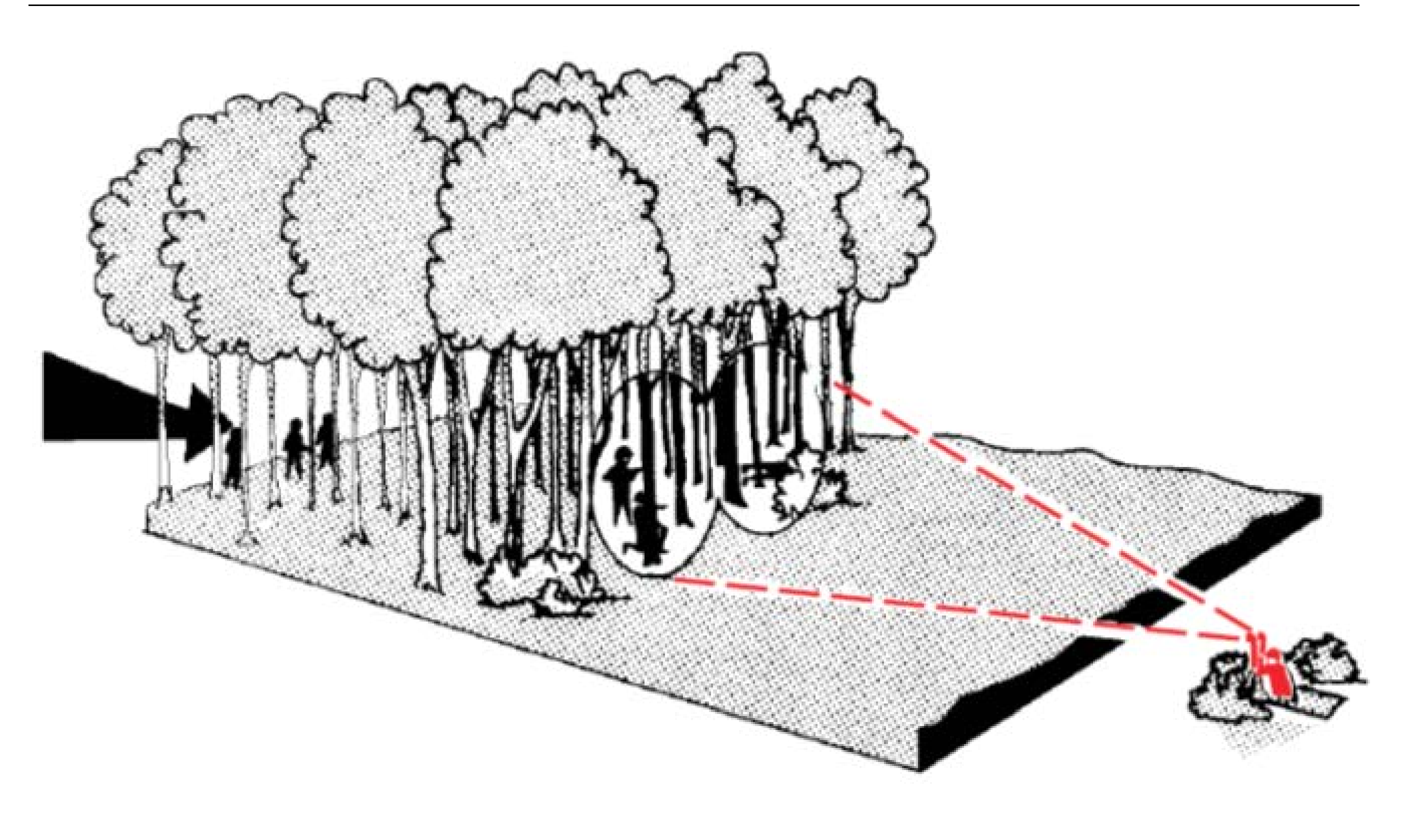


Bild 136 - Waldränder meiden!

4212. Waldkampf ist meist Nahkampf mit Handwaffen und Kampfmitteln. Die kleine Kampfgemeinschaft muss in jeder Lage eng zusammenwirken; sie darf sich nicht darauf verlassen, dass schwere Waffen sie unterstützen können. Ziele sind oft nur kurze Zeit sichtbar; manchmal sind sie, aufgrund von Geräuschen, lediglich zu vermuten.

Immer ist mit einem plötzlichen Auftreffen auf Feind zu rechnen, meist auf nächste Entfernung und oft aus unerwarteten Richtungen. Ständige Wachsamkeit und Feuerbereitschaft rundum sind daher entscheidend.

4213. Jeder Einsatz in bewaldetem Gelände ist durch Erkundung vorzubereiten. Je nach Lage und Auftrag werden besonders erkundet:

- Art und Ausdehnung des Waldes,
- Dichte des Bestandes und Stärke der Bäume,
- Häufigkeit und Größe von Lichtungen und anderen unbewaldeten Flächen,
- Beschaffenheit des Bodens sowie
- Zahl, Verlauf, Breite und Befahrbarkeit von Schneisen, Wegen und Straßen.

4.5.2 Verteidigung im Wald

4214. Die Gruppe verteidigt im bewaldeten Gelände in der Regel aus ausgebauten **Stellungen in der Tiefe des Waldes** (Bild 137).



Bild 137 - Stellung im Wald

4215. Der gefährlichste Gegner im Walde ist die **feindliche Infanterie**.

Sie kann oft erst auf nächste Entfernung niedergekämpft werden.

- Die Gewehrschützen sind auch in versteckten Stellungen, z. B. unter Baumstümpfen, in Holzstapeln, Reisighaufen oder umgestürzten Bäumen, so einzusetzen, dass sie den Feind mit Feuer überfallen können.
- MG sind mit flankierender Wirkung vor die Stellung und auf Sperren, entlang von Wegen, auf Schneisen und Lichtungen einzusetzen.

Mit **Panzern** ist hauptsächlich auf Wegen zu rechnen. Sie stoßen auch durch Schonungen und Jungholzbestände vor.

- Für die Panzerfaust sind Stellungen mit flankierender Wirkung, besonders vor die Sperren, festzulegen.
- Scharfschützen sind so einzusetzen, dass sie den Feuerkampf gegen gefährlichen Feind, z. B. Führer bzw. Führerinnen oder Beobachter schwerer Waffen, selbstständig führen können. Sie sollen ihre Kampfentfernung ausnutzen; dazu kann sich ihr Einsatz als Baumschütze in der Tiefe der Stellung anbieten.
- Granatpistolenschützen sind so einzusetzen, dass sie vor Sperren und gegen Feind hinter Deckungen wirken können.

- Horchposten sind auch bei klarer Sicht vorzuschieben.

4216. Gegen die Wirkung von Baumkrepierern und Querschlägern sind überdeckte Kampfstände sowie Kampf- und Verbindungsgräben anzulegen. Verbindungspfade in der Stellung, die zu Führern bzw. Führerinnen, zu Nachbarn und zu Horchposten (Alarmposten) führen, sind so anzulegen, dass sie auch bei eingeschränkter Sicht schnell und geräuschlos benutzt werden können.

Der Tarnschutz des Waldes darf nicht dazu verleiten, die Tarnarbeit zu vernachlässigen.

4217. Muss **Schussfeld** geschaffen oder verbessert werden, ist das Unterholz in Bodennähe unauffällig auszulichten oder ein Schusstunnel anzulegen. Stellungen dürfen dadurch nicht enttarnt werden.

4218. Im Wald können Feldbefestigungen gut durch **Sperren** verstärkt werden. Sie sollen den Feind dorthin lenken, wo er wirksam bekämpft werden kann.

Geländeteile, die eine feindliche Annäherung begünstigen und mit Feuer nicht beherrscht werden können, sind durch Drahtsperren[47] zu sperren.

Gegen feindliche Radfahrzeuge und Schützen sind S-Rollen[47] besonders geeignet. Sie sind zu tarnen, um sie der vorzeitigen Entdeckung zu entziehen.

4219. Auf Wegen und Schneisen, die von gepanzerten Kampffahrzeugen zum schnellen Vorstoß genutzt werden können, sind Sicherungsminensperren und Baumsperren anzulegen.

Auf die Sperren aufgefahrene oder eingebrochene feindliche gepanzerte Fahrzeuge sind mit Panzervernichtungstrupps anzugreifen und niederzukämpfen.

4220. Sperren sind zu überwachen. Dazu sind Scharfschützen oder kleine Kampfgemeinschaften, bestehend aus treffsicheren Gewehrschützen, einzusetzen.

4221. Stellungen und Sperren sind durch Alarmvorrichtungen, versteckte Ladungen und Behelfsmittel, z. B. trockenes Reisig, so zu schützen, dass ein unbemerktes Annähern an die Stellung und ein Überwinden der Sperre erschwert wird. Läuft der Feind auf die Stellung auf, zwingt ihn die kleine Kampfgemeinschaft überfallartig mit kurzen Feuerstößen nieder. Für den Kampf gegen eingebrochenen Feind gelten die Aussagen der Nr. 4167.

4.5.3 Angriff im Wald

4222. Für die **Annäherung** im Wald ist die Schützenreihe die zweckmäßige Form des Vorgehens. Die Soldaten halten Sichtabstand und überwachen ihr Vorgehen gegenseitig. Zusammenhalt und Verbindung untereinander und zum Gruppenführer bzw. zur Gruppenführerin sind unerlässlich; dieser bzw. diese führt meist durch Zeichen.

[47] Vgl. Anlage 7.15, Bezugsdokument 13.

Zweckmäßig ist es, im Zuge von Wegen, Schneisen und Lichtungen vorzugehen, da sie das Zurechtfinden erleichtern. Es ist falsch, **auf** diesen offenen Geländeteilen vorzugehen.

Schneisen und Wege sind im geschlossenen Sprung zu überwinden (Bild 138). Wo immer möglich, ist Feuerschutz vorzubereiten. Lichtungen sind zu umgehen (Bild 139).



Bild 138 - Überqueren einer Schneise im geschlossenen Sprung

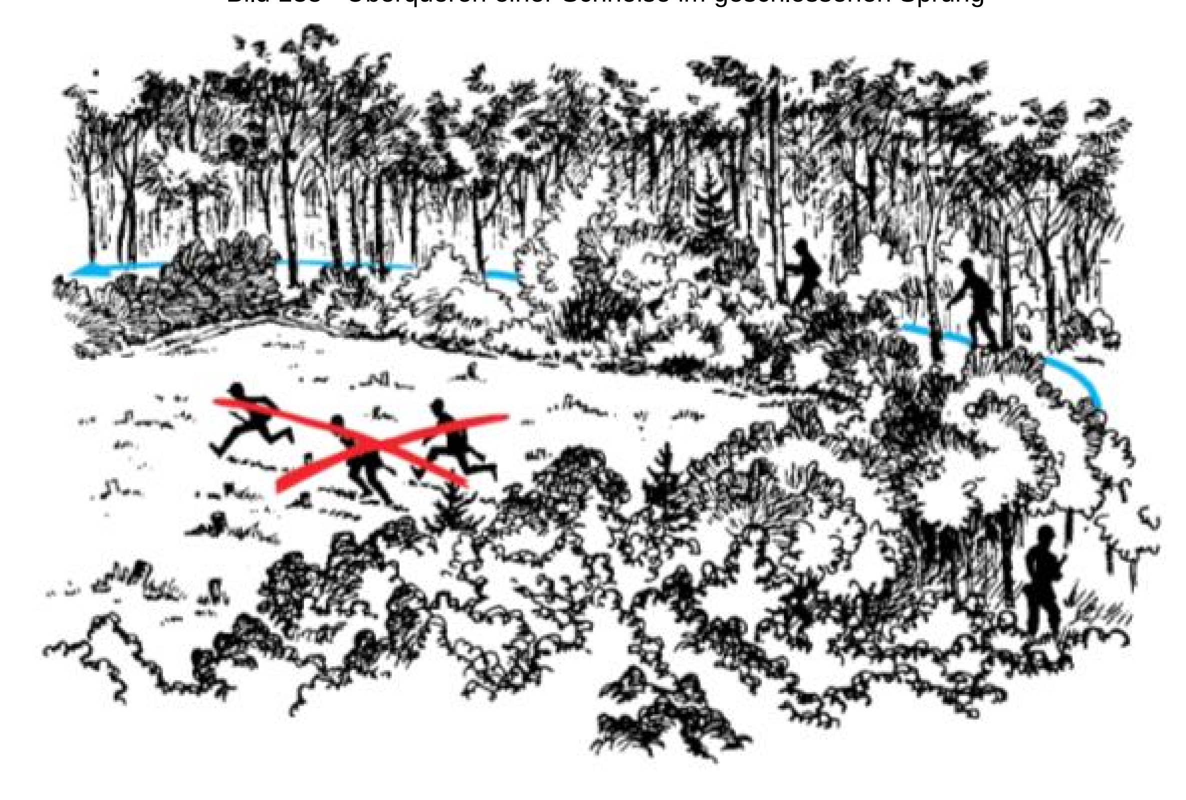


Bild 139 - Umgehen von Lichtungen

4223. Oft muss bewaldetes Gelände **durchkämmt** werden, um festzustellen, ob es feindfrei ist und um eingesickerten oder versprengten Feind aufzuspüren.

Beim Durchkämmen ist abschnittsweise im Schützenrudel vorzugehen.

An quer verlaufenden Wegen, Schneisen und Wasserläufen ist anzuhalten; Richtung und Anschluss sind zu überprüfen und die eingesetzten Kräfte zu ordnen.

4224. Die Gruppe geht geräuschlos unter gegenseitiger Überwachung von Deckung zu Deckung vor. Auch bei klarer Sicht sind häufig Horchhalte einzulegen.

Innerhalb einer kleinen Kampfgemeinschaft beobachtet ein Schütze bzw. eine Schützin das Gelände bis Augenhöhe. Er bzw. sie sucht Unterholz, Holzstapel, Reisighaufen und Baumstümpfe nach versteckten Stellungen ab und achtet auf Sperren.

Andere Schützen bzw. Schützinnen suchen die Baumkronen nach Baumschützen ab. Stets ist damit zu rechnen, dass der Feind die eigenen Kräfte nicht nur auflaufen, sondern auch durchlaufen lässt, um sie im Rücken zu überfallen. Deshalb ist auch der Raum im Rücken der kleinen Kampfgemeinschaft zu überwachen.

Alle Schützen bzw. Schützinnen führen die fertig geladene und entsicherte Waffe in Pirschhaltung[48]. Die Rohrmündung folgt dem Blick.

Erkennt die Gruppe eine Sicherung des Feindes und bleibt selbst unerkannt, überwältigt sie sie lautlos im Nahkampf. Stößt sie plötzlich und unerwartet auf Feind, eröffnet sie sofort das Feuer.

Baumschützen werden im Schnellschuss niedergekämpft (Bild 140); oft kann es erforderlich sein, auf nahe Entfernung Baumkronen mit Gewehr- oder MG-Feuerstößen abzustreuen.

Ist die Lage günstig und der Feind unterlegen, stürmt die Gruppe.

[48] In der Ausbildung ist die Waffe bei jeder Art von Munition immer gesichert und darf erst unmittelbar vor Schussabgabe entsichert werden.

S

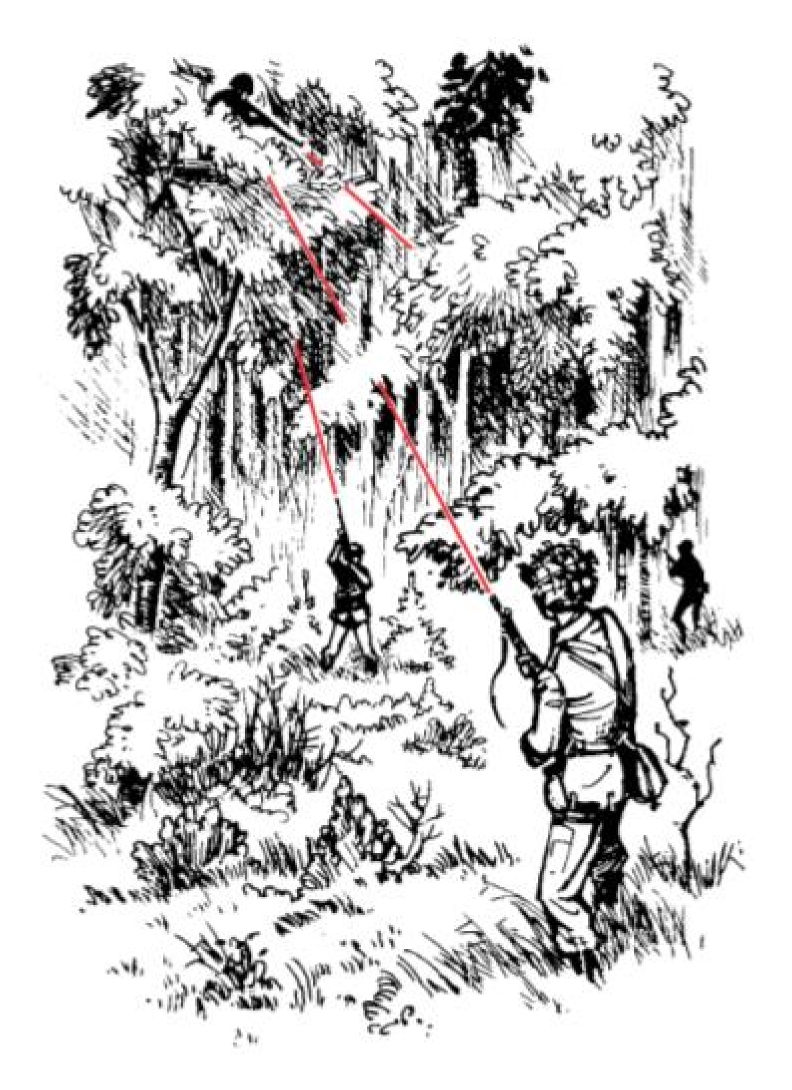


Bild 140 - Feuerkampf gegen Baumschützen

4225. Gelingt es einer Gruppe, unbemerkt Sperren zu überwinden und sich der Stellung des Feindes zu nähern, ist jede Möglichkeit auszunutzen, durch Lücken zwischen den Stellungen des Feindes **einzusickern** und ihn aus der Flanke oder im Rücken anzugreifen.

Gelingt dies nicht, ist zunächst der **Feind an der Sperre** niederzukämpfen, um diese zu öffnen.

Wenn Lage und Gelände den Einsatz von MG- und Scharfschützen verbieten, muss sich die Gruppe auf Handgranatenwurfweite heranarbeiten und den Feind mit einem möglichst geschlossenen Handgranatenwurf[49] vor dem Sturm in Deckung zwingen. Die Handgranaten sind so zu werfen, dass sie sich nicht im Unterholz verfangen oder zurückrollen.

Danach stürmt die Gruppe unter dem Feuerschutz von MG- und Scharfschützen und greift den Feind in der Tiefe an.

4226. Beim **Kampf durch die Tiefe** arbeiten sich die Schützen bzw. Schützinnen unter gegenseitigem Feuerschutz vor (siehe Nr. 4224). Feindlicher Widerstand ist durch Stoß in Flanke und

S

[49] In der Ausbildung ist die Waffe bei jeder Art von Munition immer gesichert und darf erst unmittelbar vor Schussabgabe entsichert werden.

Rücken im Nahkampf zu brechen; feindliche gepanzerte Kampffahrzeuge sind möglichst mit Panzervernichtungstrupps niederzukämpfen.

Beim Kampf durch die Tiefe ist es Aufgabe aller Führer bzw. Führerinnen, ihre Kräfte mit kurzgesteckten Zielen straff zu führen, Richtung und Verbindung zu halten und somit auszuschließen, dass eigene Kräfte sich irrtümlich gegenseitig bekämpfen. In unübersichtlichem Gelände ist es deshalb zweckmäßig, die angreifenden Teile öfter kurz anzuhalten, zu ordnen und vor dem erneuten Antreten Verbindung zu den Nachbarn aufzunehmen. Wenn die Verbindung abgerissen ist, ist rundum zu sichern.

4.6 Ortskampf

4.6.1 Allgemeines

4227. Bebautes Gelände[50]

- bietet Deckung, Stellungen, Sperrmöglichkeiten und Verstecke,
- erleichtert Überraschung und Täuschung,
- schränkt aber Sicht und Schussfeld für Flachfeuerwaffen und die Wirkung des Steilfeuers ein,
- behindert die Bewegungen gepanzerter Kampffahrzeuge,
- erschwert die Aufklärung und
- zieht das Feuer schwerer Waffen sowie Luftangriffe auf sich.

4228. **Gebäude und Gebäudetrümmer** eignen sich für Stellungen und Deckungen.

Kellerräume lassen sich zu Unterständen verstärken und zu behelfsmäßigen ABC-Schutzräumen ausbauen.

Unterirdische Anlagen, vor allem das Kanalisationsnetz, können darüber hinaus Verbindungen (Wege und Fernsprechverbindungen) erleichtern.

Der Deckungswert eines Gebäudes hängt u. a. ab von

- der Bauart, z. B. Fachwerk, Mauerwerk, Stahlbeton und
- dem Baustoff, z. B. Holz, Ziegel, Beton.

Gegen das Feuer schwerer Steil- und Flachfeuerwaffen schützen nur starke Mauern und Decken aus Beton oder aus Naturstein. Auch gegen Geschosse aus Handwaffen und gegen Splitter von Sprenggeschossen und Sprengbomben sind Mauern und Decken in der Regel zu verstärken (siehe Nrn. 3006 und 3009).

[50] AnwFhrTrAusb Kampftruppe Nr. 1/81 „Ausbildung der Kampftruppen für das Gefecht im bewaldeten und bebauten Gelände.

Trümmer sind wirkungsvolle Sperren; sie können aber eigene Bewegungen innerhalb einer Ortschaft stark behindern.

Brände, die sich bei enger Bebauung oft zu Flächenbränden ausweiten, können zumindest die Führung des Kampfes erschweren.

4229. Vor jedem Einsatz in bebautem Gelände muss sorgfältig erkundet werden.

Je nach Lage und Auftrag sind besonders zu erkunden

- Bebauungsart und Ausdehnung,
- Bauart der Gebäude im Hinblick auf die Schutzwirkung,
- Verlauf, Dichte und Befahrbarkeit des Straßennetzes und
- unterirdische Anlagen.

4.6.2 Verteidigung in einem Gebäude

4.6.2.1 Stellungen in Gebäuden

4230. Die kleine Kampfgemeinschaft verteidigt im Rahmen der Gruppe in bebautem Gelände meist aus Stellungen in der Tiefe einer Ortschaft, in einer Gebäudegruppe, in einem einzelnen Häuserblock oder in einem Teil einer größeren Anlage.

In der Regel befehlen die GrpFhr der kleinen Kampfgemeinschaft Stellung und Wechselstellung. Alle Soldaten müssen sich aber auch im Verlauf des Kampfes in Absprache mit seinen Nachbarn selbstständig eine Wechselstellung suchen können.

Dazu prägen sie sich die Lage der Räume, Türen und Fenster, Nischen u. Ä. in den Stockwerken ein. Sie erkunden, wie sie aus ihrer Stellung am wirkungsvollsten ihren Auftrag ausführen können. Sie prüfen

- die Annäherungsmöglichkeiten des Feindes,
- die Wirkungs- und Beobachtungsbereiche, auch vor Nachbarn sowie tote Winkel und Räume,
- die Möglichkeiten für den Einsatz von Handgranaten und anderen Kampfmitteln,
- den Tarnschutz und
- den Deckungswert gegen Geschosse aus Handwaffen und gegen Splitter.

Die Stellung soll so beschaffen sein, dass die kleine Kampfgemeinschaft den Feind mit Feuer überraschen kann.

4231. **Stellungen** für den Kampf im Innern eines Gebäudes sind günstig, wenn man aus ihnen

- den eindringenden Feind vom ersten Augenblick an beobachten kann,

- Türen, Durchbrüche und Fenster, die dem Feind das Eindringen ermöglichen sowie Flure, Hallen, Dielen und Treppenhäuser, durch die der Feind vorgehen muss, mit seinem Feuer beherrscht (Bild 141) und
- in Treppenhäusern von oben nach unten kämpfen kann.

Die Stellungen sind so festzulegen, dass sich Soldaten einer kleinen Kampfgemeinschaft gegenseitig unterstützen und alle Räume in ihrem Bereich möglichst lückenlos beobachten können.

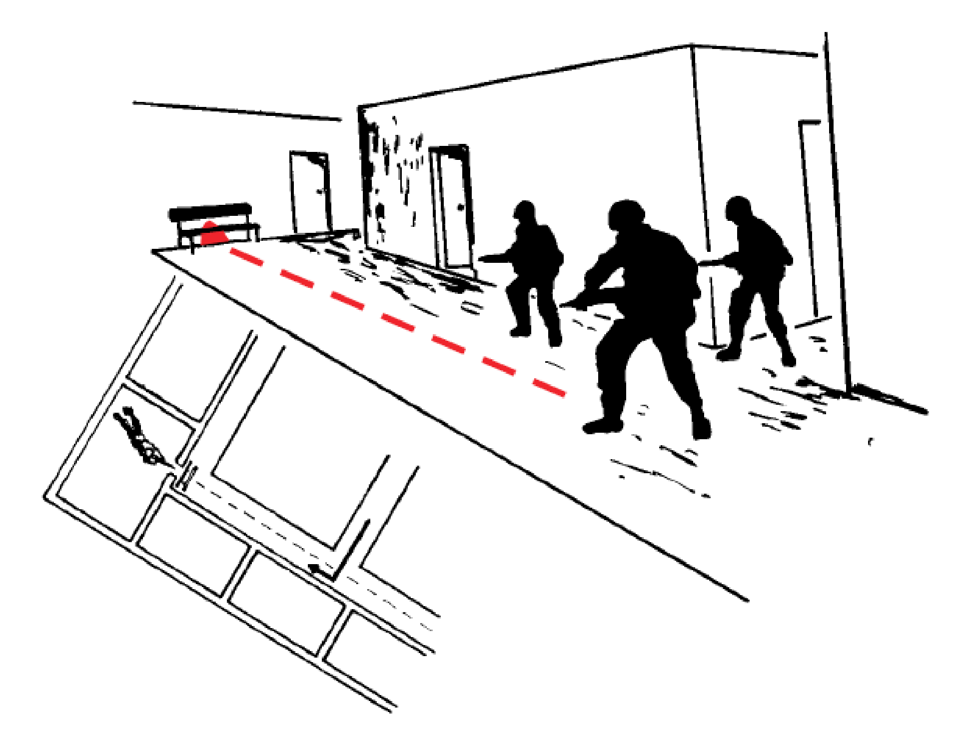


Bild 141 - Schießscharte mit Schussfeld entlang des Flurs

4232. Eine **Stellung zur Verteidigung eines Gebäudes nach außen** ist wie folgt festzulegen (Bild 142):

- Die **Gewehrschützen** kämpfen zunächst aus höher gelegenen Stockwerken, um die Kampfentfernung ihrer Waffen gegen sich annähernden Feind auszunutzen. Sie verteidigen das Gebäude dann hauptsächlich aus Stellungen im Erdgeschoss und in Kellern, aus denen sie die unmittelbare Umgebung gegen stürmenden Feind beherrschen. Sie ergänzen sich mit ihrem Feuer gegenseitig so, dass sie den Feind frontal und in der Flanke fassen. Mit Handgranatenwerfern wirken sie zusammen.

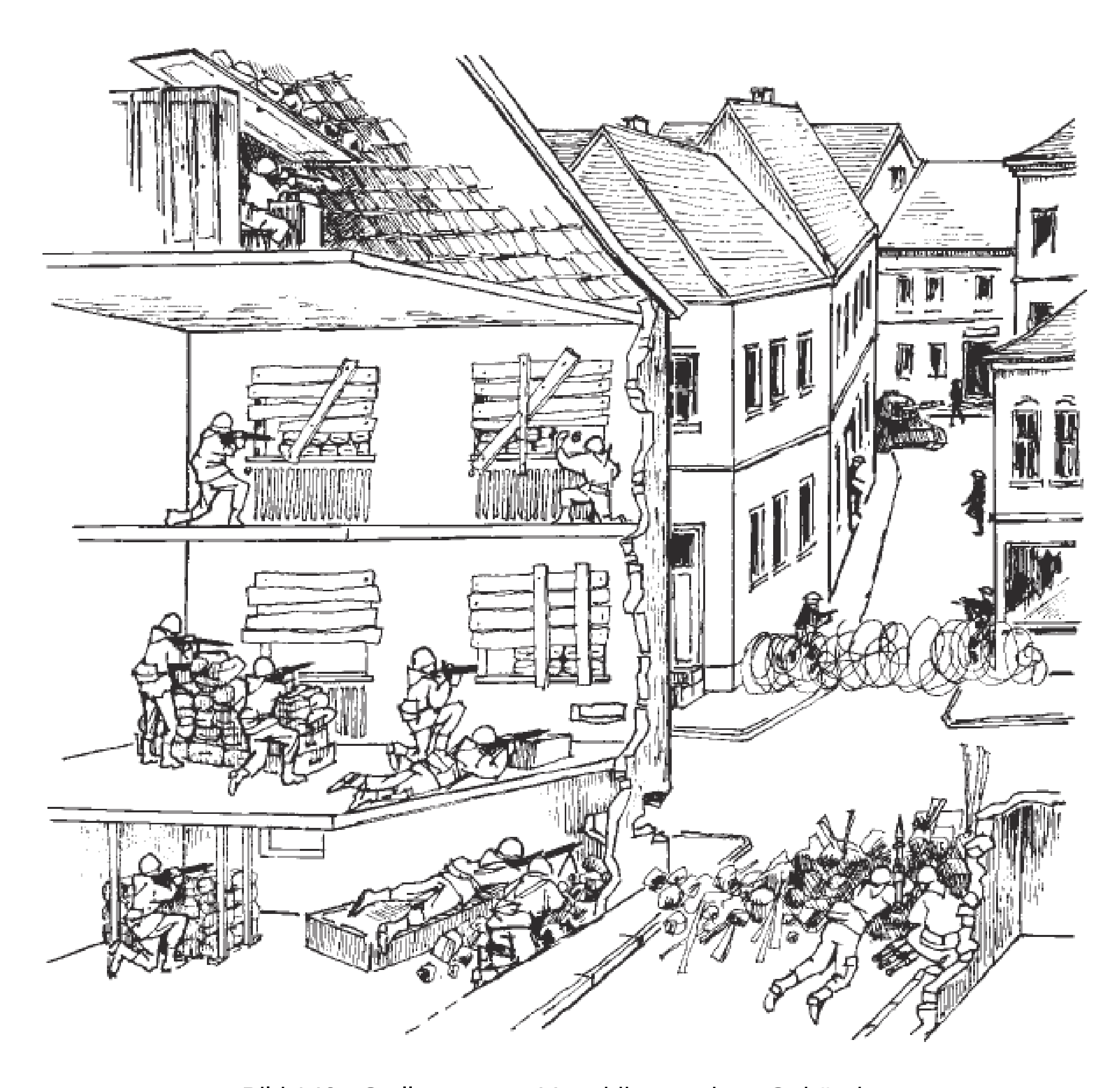


Bild 142 - Stellungen zur Verteidigung eines Gebäudes

- **Panzerfaustschützen** vernichten aus ihrer Stellung gepanzerte Kampffahrzeuge, die die feindliche Infanterie begleiten. Sie bekämpfen Ziele vor allem im Nahbereich, in den andere Panzerabwehrwaffen nicht wirken können.

S Ist eine Rückstrahlzone erforderlich, sind Stellungen nur außerhalb von Gebäuden oder in großen Hallen zu finden. Es ist oft zweckmäßig den Panzerfaustschützen mit Kampfmitteln (z. B. Handflammpatrone) auszustatten.

- **Maschinengewehrschützen** wirken entlang von Straßen, auf Plätze und andere deckungsarme Stellen in Schussschneisen hinein. Maschinengewehre sind möglichst flankierend einzusetzen. Kellerräume und Zimmer im Erdgeschoss eignen sich dafür besonders.

- **Scharfschützen** kämpfen vorrangig Scharfschützen und Führer eines Feindes nieder. Sie führen den Feuerkampf meist aus den oberen Stockwerken und aus mehreren Wechselstellungen.

- **Granatpistolenschützen** bekämpfen vor allem Feind in oder hinter Deckungen. Sie schießen in Gebäudeöffnungen hinein und verhindern, dass Feind im Schutz von Gebäuden und Ruinen vordringt.

- Der **Alarmposten** ist in der Stellung einzusetzen, die den besten Überblick und das weiteste Schussfeld in den Beobachtungs- und Wirkungsbereich der Gruppe bietet.
- Der Einsatz von **Panzervernichtungstrupps** ist vorzubereiten.

Jeder kleinen Kampfgemeinschaft ist ein **Kampfauftrag** zu erteilen. Dieser muss enthalten:

- Beobachtungs- und Wirkungsbereich,
- Hauptschussrichtung,
- Zeitpunkt der Feuereröffnung und
- Zusammenwirken mit benachbarten kleinen Kampfgemeinschaften.

4233. **Wechselstellungen** müssen schnell und unbeobachtet bezogen werden können. Wenn nötig, sind dazu vorher Mauern zu durchbrechen.

Aus einer Wechselstellung kann

- der Feind von neuem überrascht und
- sich selbst der Wirkung gezielten feindlichen Feuers entzogen werden.

Auf Befehl bereitet eine kleine Kampfgemeinschaft auch außerhalb von Gebäuden Wechselstellungen vor. Diese dürfen nicht im Trümmerbereich des Gebäudes liegen.

4234. Die **Verbindung** ist in Gebäuden oft erschwert. Zurufe und Zeichen, z. B. durch Klopfen, oder die Verwendung von Behelfsmitteln wie Zugdraht, sind zu nutzen.

Wand und Deckendurchbrüche sollen der feindlichen Sicht entzogen sein.

Auch Schächte aller Art sind zur Verbindung auszunutzen; meist müssen sie dafür hergerichtet werden.

Verbindungsgräben zu Nachbarn, zur Versorgung, zur Ablösung und für Gegenstöße sind abzudecken und zu tarnen. Mindestens **ein** Weg soll dann noch benutzbar sein, wenn es dem Feind gelungen ist, in das Gebäude einzudringen.

4235. Haben Soldaten den Auftrag, aus einem Gebäude nur **zu beobachten**, dürfen sie vom Feind dort nicht erkannt werden können.

Zum Beobachten eignen sich

- unauffällige kleine Öffnungen (Sehschlitze),
- leicht angehobene Dachziegel (Bild 143),
- schmale Türspalte,
- Astlöcher und Schlitze in Fensterläden und

- Lüftungsöffnungen.

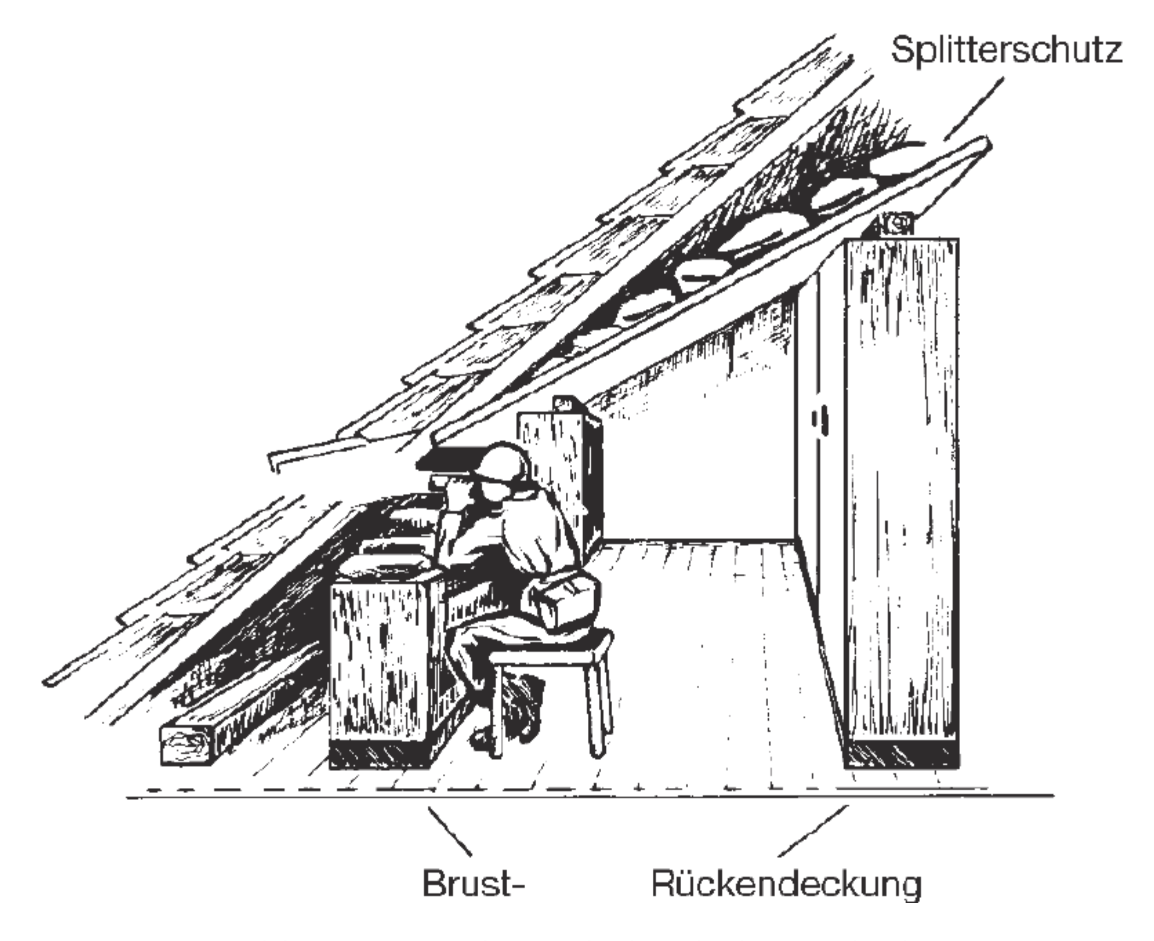


Bild 143 - Stellung eines Beobachters in einem Dachstuhl

Ein Spiegel kann die Beobachtung aus der Deckung erleichtern. Auffällige Veränderungen am Gebäude verraten Beobachter.

Sie unterlassen es daher,

- Fensterläden oder Fenster zu öffnen, wenn der Feind das Haus bereits beobachten kann,
- Dachziegel unbeschädigter Dächer zu entfernen oder zu verschieben und
- Löcher in die Außenwände zu schlagen.

4.6.2.2 Ausbau eines Gebäudes

4236. Soll ein Gebäude verteidigt werden, ist der **Umfang des Ausbaus** abhängig von

- dem Deckungswert der Mauern und Decken,
- der Zeit,
- den Kräften und
- dem Material.

4237. Die **Reihenfolge** und die **Art des Ausbaus** eines Gebäudes werden befohlen. Als Anhalt gilt:

- Kampfstände ausbauen und Schussfeld freimachen.
- Die unteren Stockwerke sperren, besonders die Türen, Fenster, Treppen und tote Räume.
- Decken- und Mauerdurchbrüche schaffen.
- Sperren außerhalb des Gebäudes anlegen.
- Einen Kellerraum zum Unterstand herrichten.
- Verbindungsgräben zu anderen Gebäuden bauen.

4238. Beim Ausbau arbeiten die Soldaten mit

- dem allgemeinen Werkzeugsatz, Pionier, ihrer Einheit (er enthält Handwerkzeug und Verbrauchsmaterial zum Bau von Feldbefestigungen und Sperren),
- dem Bohr- und Aufbrechhammer,
- dem Werkzeug, das sie im Ort finden und
- dem Werkzeug aus der Bordausstattung der Kraftfahrzeuge.

Wenn nötig, werden auf Befehl mit Sprengmitteln besonders feste Mauern und Decken durchbrochen oder Anbauten, Schuppen, Hofmauern usw. niedergelegt, um Schussfeld zu schaffen.

4239. Aus der **eigenen Ausstattung** verwendet man:

- Sandsäcke,
- Nägel, Draht und Klammern sowie
- S-Rollen und Bandstacheldraht.

Weiteres Material findet man oft in der näheren Umgebung des Gebäudes.

4240. In der Regel baut eine Gruppe einen Kellerraum an der feindabgewandten Seite als **Unterstand und behelfsmäßigen ABC-Schutzraum** aus und stützt ihn mit Balken oder Eisenträgern ab. Den Notausstieg führt sie in den Nachbarkeller oder ins Freie; er soll nicht im Trümmerbereich des Gebäudes liegen.

GrpFhr lassen, falls erforderlich, die Haupthähne für Wasser und Gasleitungen schließen und den Stromhauptschalter abschalten.

4241. Als Vorkehrung gegen **Brandgefahren** kann es notwendig sein, feuergefährdete Einrichtungsgegenstände zu entfernen und Löschmittel bereitzuhalten. Badewannen, Waschbecken und Eimer sind mit Wasser zu füllen. Damit Brände nicht durch die Decke in untere Stockwerke übergreifen, ist es zweckmäßig, Erde auf den Deckenboden zu schütten.

4242. Gebäudeöffnungen, aus denen man den Feuerkampf führen soll, richtet man dafür her (Bild 144). Als Stellung erkannte Gebäudeöffnungen ziehen jedoch das Feuer des Feindes auf sich. Stets müssen die Soldaten daher über Wechselstellungen verfügen, die in gleicher Weise auszubauen sind.

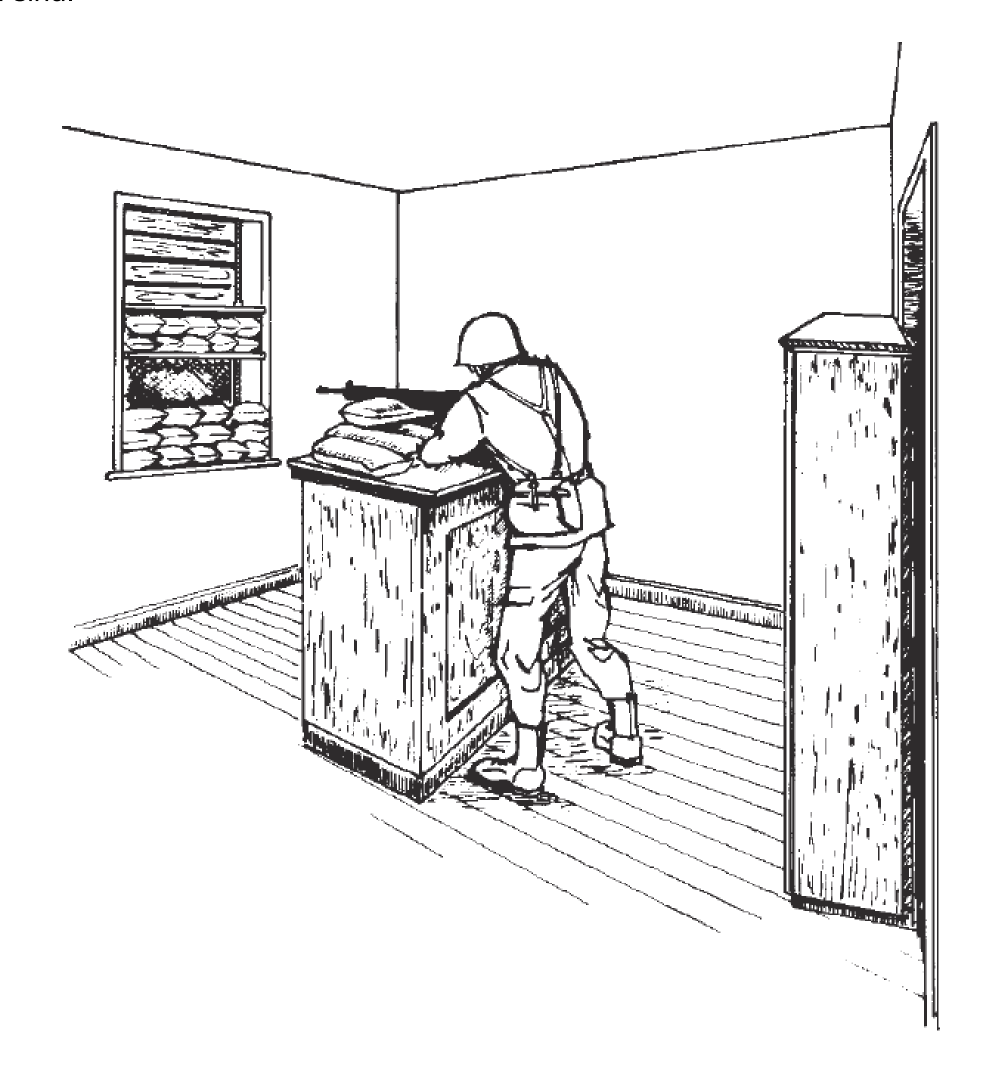


Bild 144 - Stellung in der Tiefe eines Raumes

Nicht benötigte Öffnungen im Erdgeschoss und im ersten Stock werden verbarrikadiert. Dazu eignen sich vor allem schwere Möbelstücke oder Sandsäcke. Fehlen Kräfte und Zeit, sind die Öffnungen mit Maschendraht oder Brettern wenigstens gegen das Hereinwerfen von Handgranaten zu sichern; der eigene Handgranatenwurf soll dabei möglich bleiben (Bild 145).

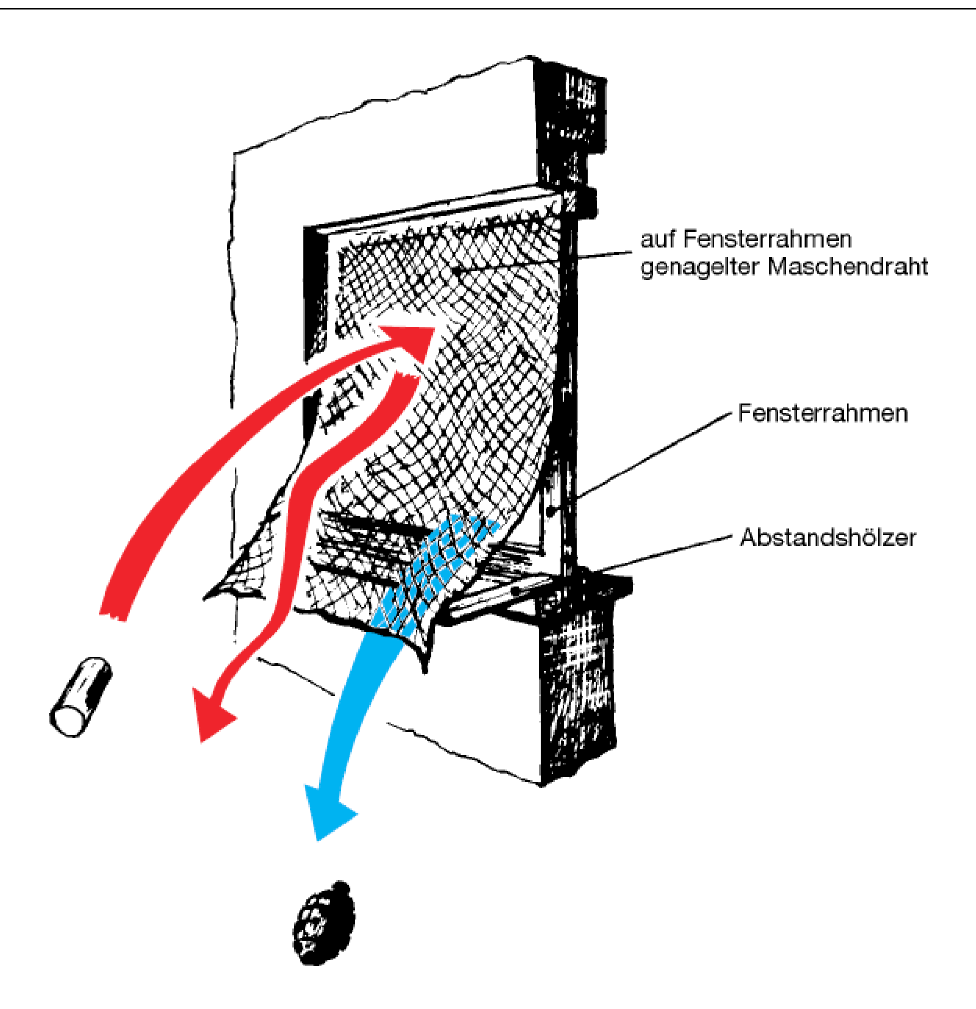


Bild 145 - Mit Maschendraht gesichertes Fenster mit Öffnung für eigenen Handgranatenwurf

Treppen sperrt man mit S-Rollen oder Stacheldraht, indem er Möbelstücke zusätzlich darin verkeilt oder sie unbenutzbar macht. Die Verbindung von Stockwerk zu Stockwerk ist dann über Leitern aufrechtzuerhalten.

Oft muss man Fenster an der Rückfront des Gebäudes **verdunkeln**, damit sich die Soldaten in der Tiefe des Raumes bewegen können und nicht als Silhouette zu erkennen sind.

4243. In der eigenen Stellung innerhalb des Raumes muss einen Schutz gegen Splitter, Querschläger und herabfallendes Mauerwerk gebaut werden (Bild 146).

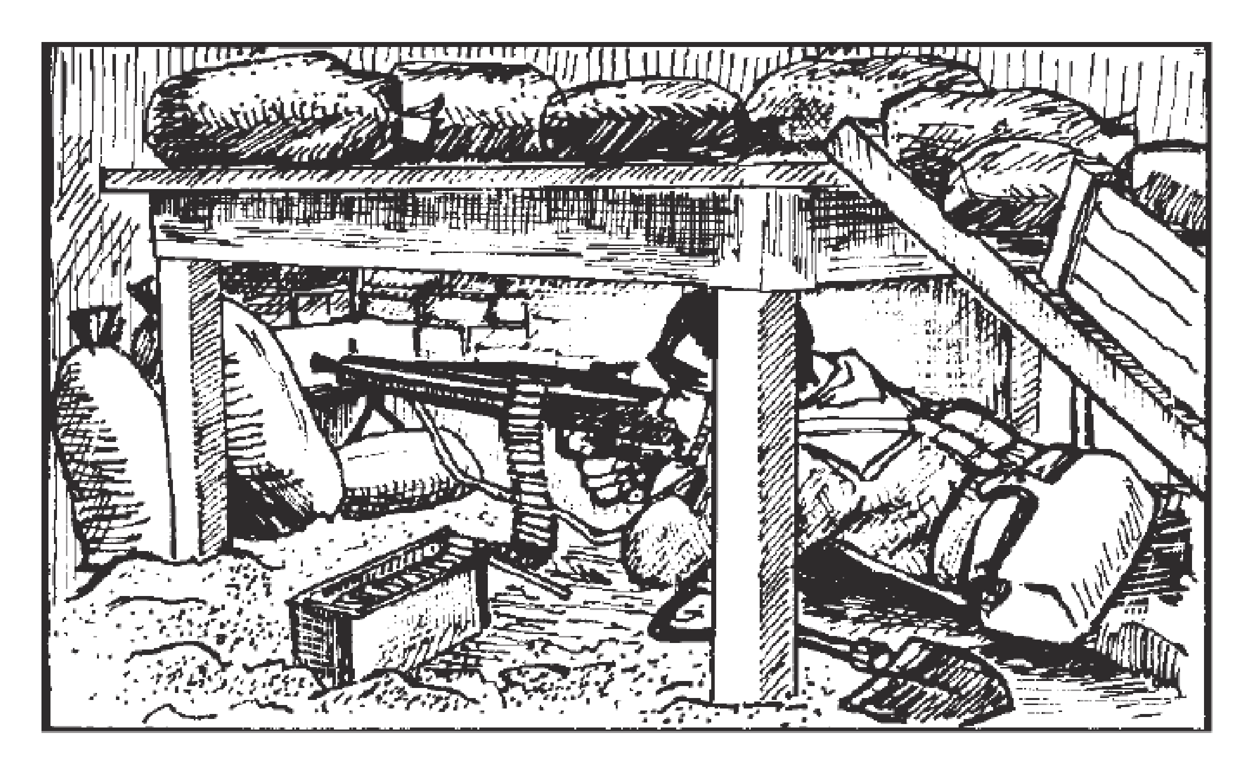


Bild 146 - Schutz gegen Splitter, Querschläger und Trümmer

Kämpft man aus einem Obergeschoss, ist es ratsam, die Stellung auch nach unten zu verstärken, damit eindringender Feind ihn nicht durch die Decke mit Feuer erreicht. Dafür eignen sich Sandsäcke, mit Sand gefüllte Kisten oder Möbelstücke. Die Tragfähigkeit der Decke ist zu berücksichtigen. Mit Textilien oder mit Büchern gefüllte Schränke schützen auch gegen Splitter (Bild 143 und 144). Stellungen im Dachgeschoss sollen zusätzlich nach den Seiten und nach oben gegen Waffenwirkung geschützt sein.

4244. Reicht die Zeit, ist das Anlegen von **Schießscharten** zu befehlen. Man bricht beiderseits einer Gebäudeecke eine etwa 50 x 30 cm große Öffnung aus dem Mauerwerk, damit ein Schussfeld in verschiedene Richtungen entsteht (Bild 147). Es ist darauf zu achten, dass die Schießscharte nicht größer als unbedingt nötig ist; sie muss sich von außen nach innen erweitern. Diese Öffnungen sind von innen anzufeuchten, weil sonst hochwirbelnder Staub die Stellung verrät. Schießscharten lassen sich von außen mit Sackleinen oder z. B. mit Reklameschildern tarnen.

Um Handgranaten in tote Winkel nahe am Gebäude einsetzen zu können, sind Löcher in Wände zu brechen, die vom Gebäudeinneren schräg abwärts nach draußen führen. Zweckmäßig ist es, diese Löcher mit einem Rohr auszukleiden, damit die Handgranaten nicht stecken bleiben.

4245. Liegen Stellungen hinter Kellerfenstern und Schießscharten in Höhe des Erdbodens, besteht die Gefahr, dass Handgranaten hereinrollen. Dagegen schützt man sich, in dem davor eine Grube ausgehoben wird. Sie ist nach der Vorderseite abzuschrägen, damit keine Verdämmung entstehen kann (Bild 148).

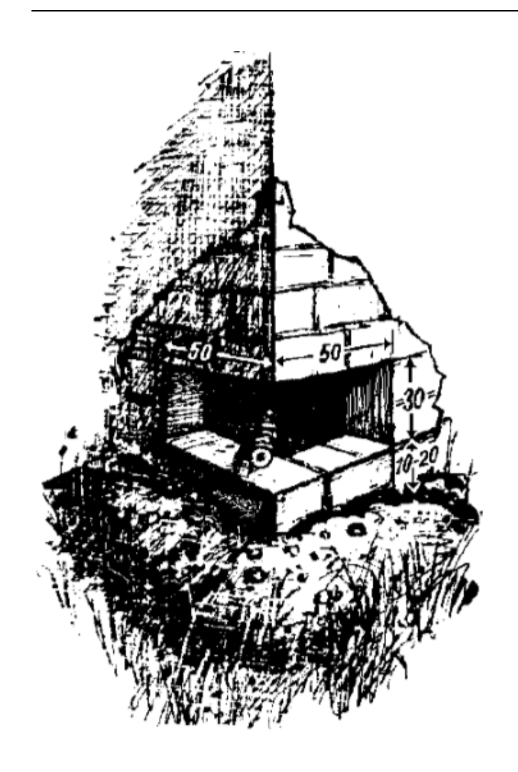


Bild 147 – Schießscharte

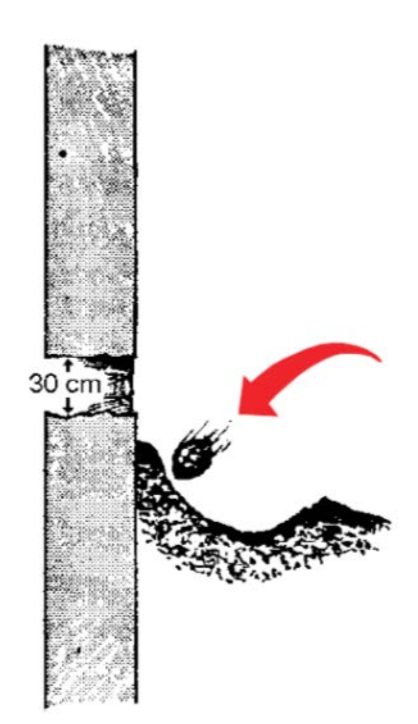


Bild 148 - Grube zum Auffangen von Handgranaten

4246. Für den **Kampf im Inneren eines Gebäudes** baut der Soldat seine Stellung und die Wechselstellung so, dass der eingedrungene Feind die Stellung nicht sofort erkennen kann. Im Erdgeschoss lassen sich, wenn die Räume nicht unterkellert sind, nach Aufbrechen des Fußbodens, Kampfstände in die Erde graben.

4247. Besonders bei großen Gebäuden ist es oft nötig oder zweckmäßig, ganze **Gebäudeteile**, einzelne Stockwerke oder Räume nicht zu besetzen. Diese Teile werden dann verbarrikadiert.

4.6.2.3 Verteidigung eines Gebäudes

4248. Bei **Luftangriffen** und während des feindlichen **Vorbereitungsfeuers** beobachtet der Alarmposten weiter. Je nach Lage und umliegendem Gelände teilen GrpFhr zusätzliche Beobachter ein und lässt die Stellungen besetzen, aus denen feindliche Gefechtsaufklärung oder Stoßtrupps gegen Sperren abgewehrt werden können. Die Mehrzahl der Soldaten nimmt auf Befehl im Unterstand oder in einem anderen geeigneten Raum Deckung.

4249. Der Feind arbeitet sich fast immer unter dem Schutz seines Vorbereitungsfeuers so nahe wie möglich an verteidigte Gebäude heran. Bricht das Feuer ab oder wird es verlegt, ist damit zu rechnen, dass der Feind einbrechen will. Dabei unterstützen oft schwere Flachfeuerwaffen die feindliche Infanterie.

Jede kleine Kampfgemeinschaft muss dann in ihrer Stellung „Klar zum Gefecht“ (siehe Anlage 7.3) sein. Dies setzt eine rechtzeitige Alarmierung durch den Alarmposten voraus.

4250. Auch wenn nach besonders schwerem Vorbereitungsfeuer einzelne **Stellungen im Gebäude verschüttet** sind, das Schussfeld eingeschränkt ist und Trümmer die Bewegungen

behindern, muss die kleine Kampfgemeinschaft ihren Auftrag erfüllen. Sobald es die Lage erlaubt, richtet sie ihre Stellung wieder her, verbessert die Deckung und macht die Verbindung frei.

4251. Den **Feuerkampf** nimmt die kleine Kampfgemeinschaft entsprechend dem Kampfauftrag meist selbstständig auf, sobald der Feind im Wirkungsbereich ihrer Waffen ist.

In den oberen Stockwerken nutzt sie das Schussfeld aus und wirkt oft bis an die Grenze der Kampfentfernung ihrer Waffen.

In den unteren Stockwerken wirkt sie häufig nur auf kurze Kampfentfernung gegen Feind, der entlang der Straße vorstößt und der gepanzerte Kampffahrzeuge begleitet. Feind in toten Winkeln kämpft sie mit Handgranaten und Handflammpatronen nieder.

Wenn es die Lage erlaubt, sind einzelne gepanzerte Kampffahrzeuge mit Panzervernichtungstrupps anzugreifen. Auf Sperren aufgefahrener, in seiner Beweglichkeit, Beobachtung und Waffenwirkung behinderter gepanzerter Feind kann im Ortskampf oft mit Kampfmitteln niedergekämpft werden.

4252. Die kleinen Kampfgemeinschaften verwehren dem Feind, in das Gebäude einzudringen; das gilt auch für die vom Feind **abgewandte** Seiten des Gebäudes. Damit verhindern die Soldaten, dass der Feind ungesehen in Flanke und Rücken einbrechen oder die Verbindung zum Nachbargebäude abschneiden kann.

4253. Gelingt es dem Feind dennoch, in das Gebäude einzubrechen, ist er unverzüglich im Nahkampf zu werfen.

Immer müssen die besseren Ortskenntnisse genutzt werden. Gemeinsam mit den Nachbarn überfällt man den vordringenden Feind aus der Flanke, im Rücken oder von oben mit Feuer.

4254. Die kleinen Kampfgemeinschaften müssen das Gebäude auch dann weiter verteidigen, wenn die Einschließung droht oder wenn sie abgeschnitten sind. Räumen dürfen sie das Gebäude nur auf Befehl.

4.6.3 Angriff gegen ein Gebäude

4.6.3.1 Vorgehen in bebautem Gelände

4255. Die Gruppe geht im Rahmen des Zuges meist in Schützenreihe abseits der Straße durch Gärten, Hinterhöfe, Mauerdurchbrüche und Nebenwege vor.

Eine Straße benutzt sie nur dann, wenn

- die anliegenden Gebäude nicht feindbesetzt sind oder
- keine bessere Möglichkeit vorhanden ist und solange sie keine Feindberührung hat.

In diesem Fall geht der Zug gruppenweise auf beiden Straßenseiten dicht an den Hauswänden vor. Dabei ist die gegenüberliegende Straßenseite zu beobachten (Bild 149).

Soldaten achten auf Fenster, Eingänge, Einfahrten und Schießscharten, um frühzeitig Stellungen des Feindes zu erkennen. Um nicht in einen Hinterhalt zu geraten, beobachten sie besonders sorgfältig

- Veränderungen an Gebäuden,
- vorspringende Gebäudeteile, Hausecken,
- Balkone,
- Mauern und Hecken in Vorgärten,
- die Dachfirste,
- Dachluken und
- Flachdächer (Bild 150).

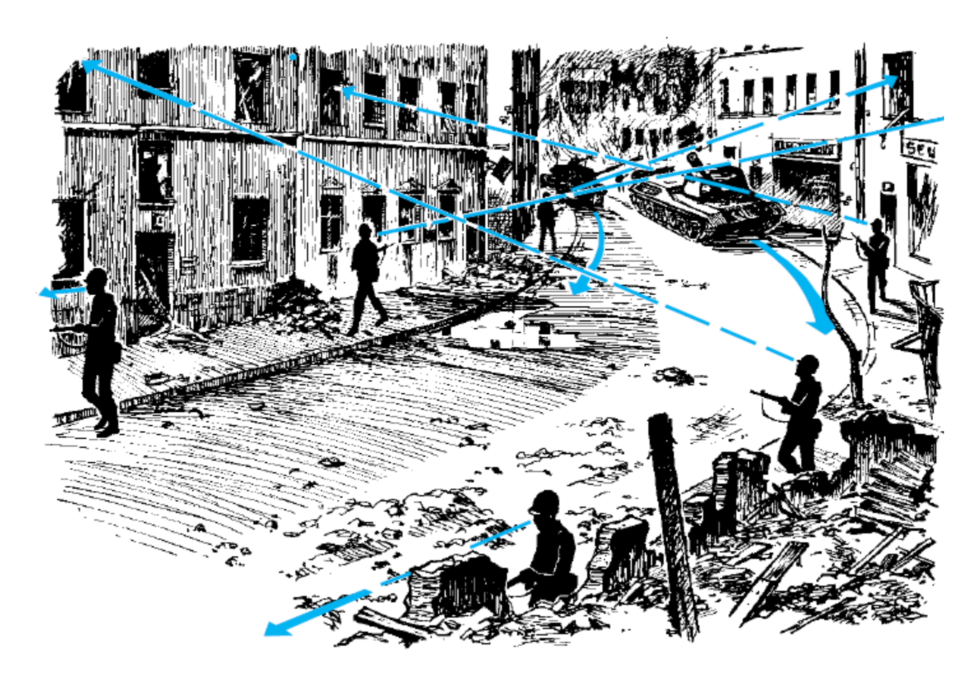


Bild 149 - Vorgehen in einer Straße

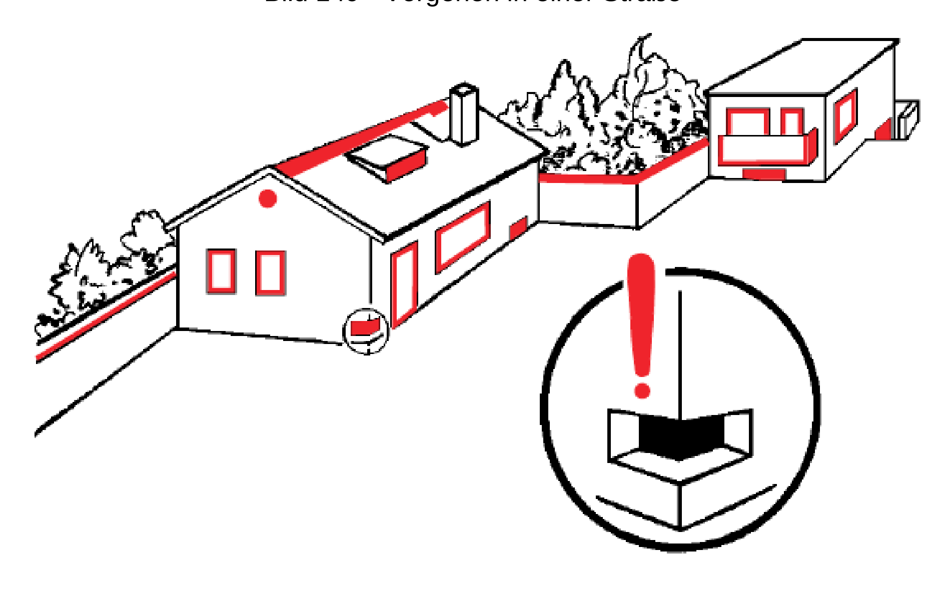


Bild 150 - Gefahrenstellen beim Vorgehen in Straßen

Oft beauftragen die GrpFhr Scharfschützen, MG- und Panzerfaustschützen oder eine kleine Kampfgemeinschaft damit, das Vorgehen zu überwachen.

Diese Kräfte folgen auf Zeichen von Stellung zu Stellung.

4256. Alle Soldaten gehen mit ihrer Waffe in Pirschhaltung vor, solange das Gelände (z. B. Querstraßen, Toreinfahrten, Plätze) sie nicht zu sprungweisem Vorarbeiten oder zu einer anderen Bewegungsart zwingt. Deckungen, wie Türnischen, Einfahrten, Vorbauten, Mauern und Hecken nutzen sie aus. An Gebäudeecken halten sie kurz an und beobachten, bevor sie weiter vorgehen.

Das Vorgehen ist jeweils von der gegenüberliegenden Seite zu überwachen; dazu sind laufend Verbindung und Absprachen erforderlich.

4257. Auf jeder Straßenseite beobachtet eine kleine Kampfgemeinschaft nach vorn.

Die vordersten Gewehrschützen suchen versteckte Stellungen und achten auf Sperren; die jeweils folgenden Schützen bzw. Schützinnen überwachen sie.

Oft kann es zweckmäßig sein, einen dritten Schützen bzw. eine dritte Schützin einzuteilen, der bzw. die nach oben und zur Seite beobachtet.

Auf jeder Straßenseite beobachtet die kleine Kampfgemeinschaft nach rückwärts.

Eine Gruppe, die abseits der Straße in Schützenreihe vorgeht, sichert sich ähnlich.

Bei Verdacht auf Feind oder vor dem Überwinden von Straßen und offenen Flächen gehen Schützen bzw. Schützinnen zur Überwachung in Stellung.

4258. Unterstützende **gepanzerte Kampffahrzeuge** überwachen das Vorgehen der kleinen Kampfgemeinschaft aus der Tiefe. Sie folgen abschnittsweise.

4.6.3.2 Annäherung, Einbruch

4259. Gegen Gebäude oder Gebäudegruppen ist die Stoßtruppgliederung anzugreifen. Der **Stoßtrupp** besteht aus der Sturmgruppe und der Deckungsgruppe. Innerhalb dieser Gruppen können Soldaten eingesetzt sein im Sturmtrupp, Sprengtrupp, Blendtrupp, Maschinengewehrtrupp, Panzerfausttrupp, Trägertrupp oder Sanitätstrupp.

Ein Stoßtrupp kann auch aus mehreren Sturmgruppen und Deckungsgruppen bestehen.

4260. Während der Annäherung (siehe Nrn. 4190 bis 4194) müssen **schwere Waffen** Feind, der aus der Tiefe oder flankierend vor das Angriffsziel wirkt, oder Feind in Gebäuden niederhalten und Breschen für das Eindringen der Sturmgruppe schießen und Sperren öffnen.



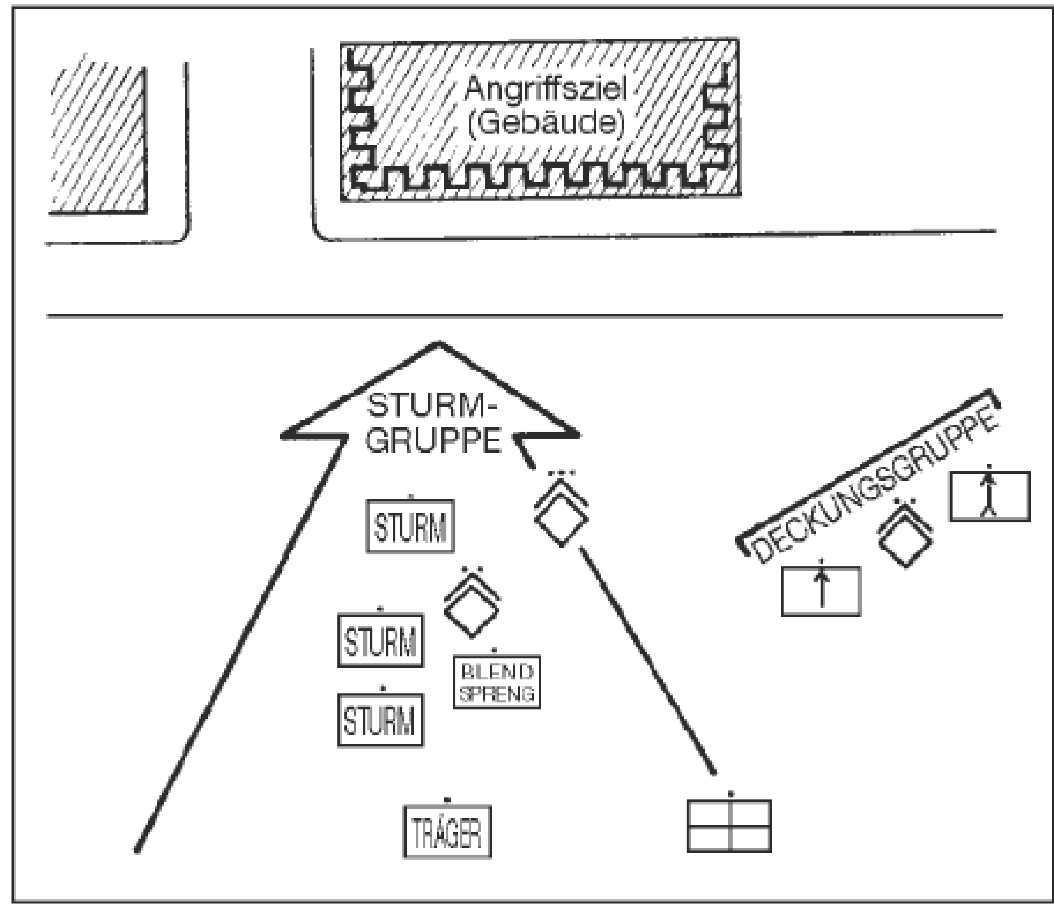


Bild 151 - Heranarbeiten an ein Gebäude

Das Feuer der schweren Waffen ist zum **Vorarbeiten** auszunutzen. Die Deckungsgruppe gewinnt die Stellungen, aus denen sie den Einbruch unterstützen soll. Die Sturmgruppe schiebt sich in die letzte Deckung vor dem Gebäude (Bild 151).

4261. Zum **Überwinden von Querstraßen und freien Plätzen** setzt man auf Befehl Nebelkörper und Handflammpatronen ein. Verschießen gepanzerte Kampffahrzeuge Nebelmunition, beginnen die Bewegungen der Soldaten, wenn der Nebel die ganze Breite der Straße oder des Platzes ausfüllt (Bild 152).

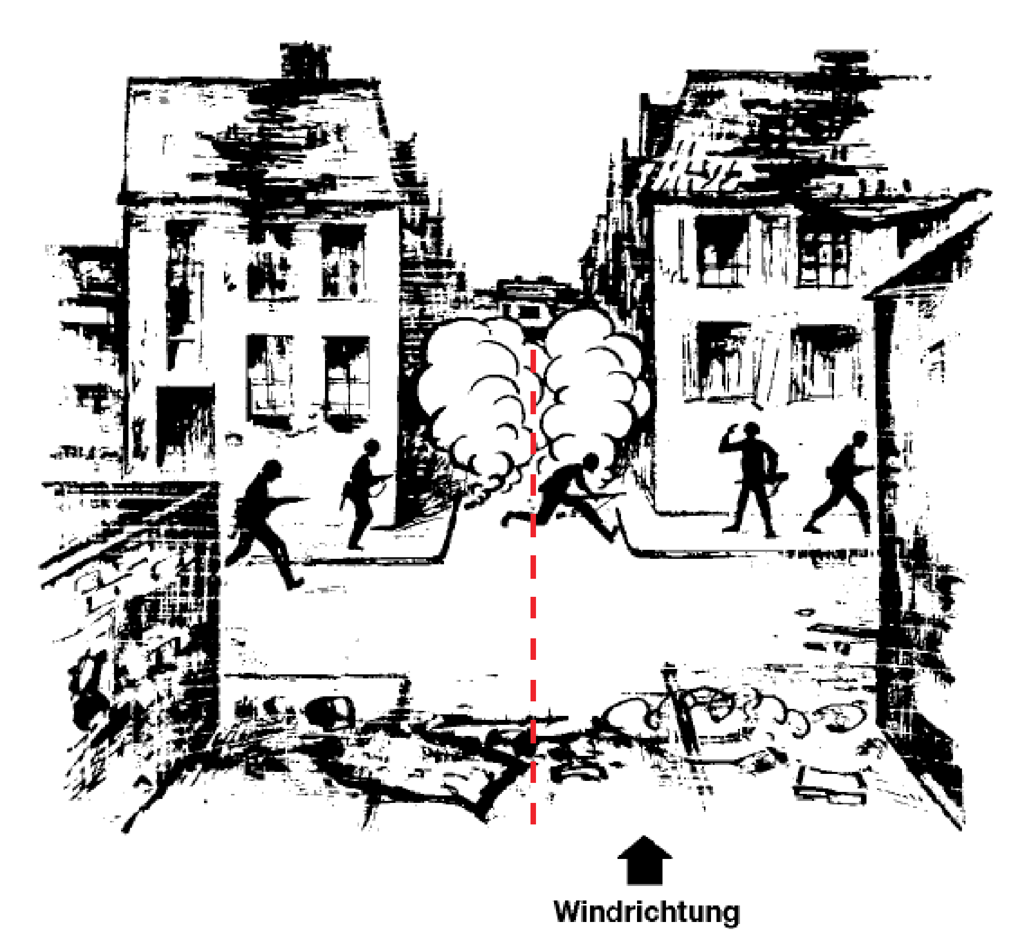


Bild 152 - Überwinden einer Querstraße unter Einsatz von Nebel

4262. Auf Kommando oder Zeichen feuern die **Deckungsgruppe** und alle unterstützenden Flachfeuerwaffen auf die zugewiesenen Ziele. Die Deckungsgruppe kämpft vor allem Feind nieder, der sich in den unteren Stockwerken des anzugreifenden Gebäudes und der angrenzenden Gebäudeteile aufhält, während die schweren Flachfeuerwaffen weiter entfernte oder gut gedeckte Stellungen des Feindes ausschalten. Unter Feuerschutz gewinnt die **Sturmgruppe** in raschem Lauf – gewöhnlich ohne selbst zu schießen – den Fußpunkt des Gebäudes (Bild 153); spätestens hier wird der Befehl an die Sturmgruppe für eine Gebäudeöffnung als Einbruchstelle und die Art und Reihenfolge des Eindringens.

In der Sturmgruppe kämpfen meist jeweils 3 Soldaten/Soldatinnen als kleine Kampfgemeinschaft, **dem Sturmtrupp**, gemeinsam.

Sie überwachen sich gegenseitig und halten einander Rücken und Flanke frei.

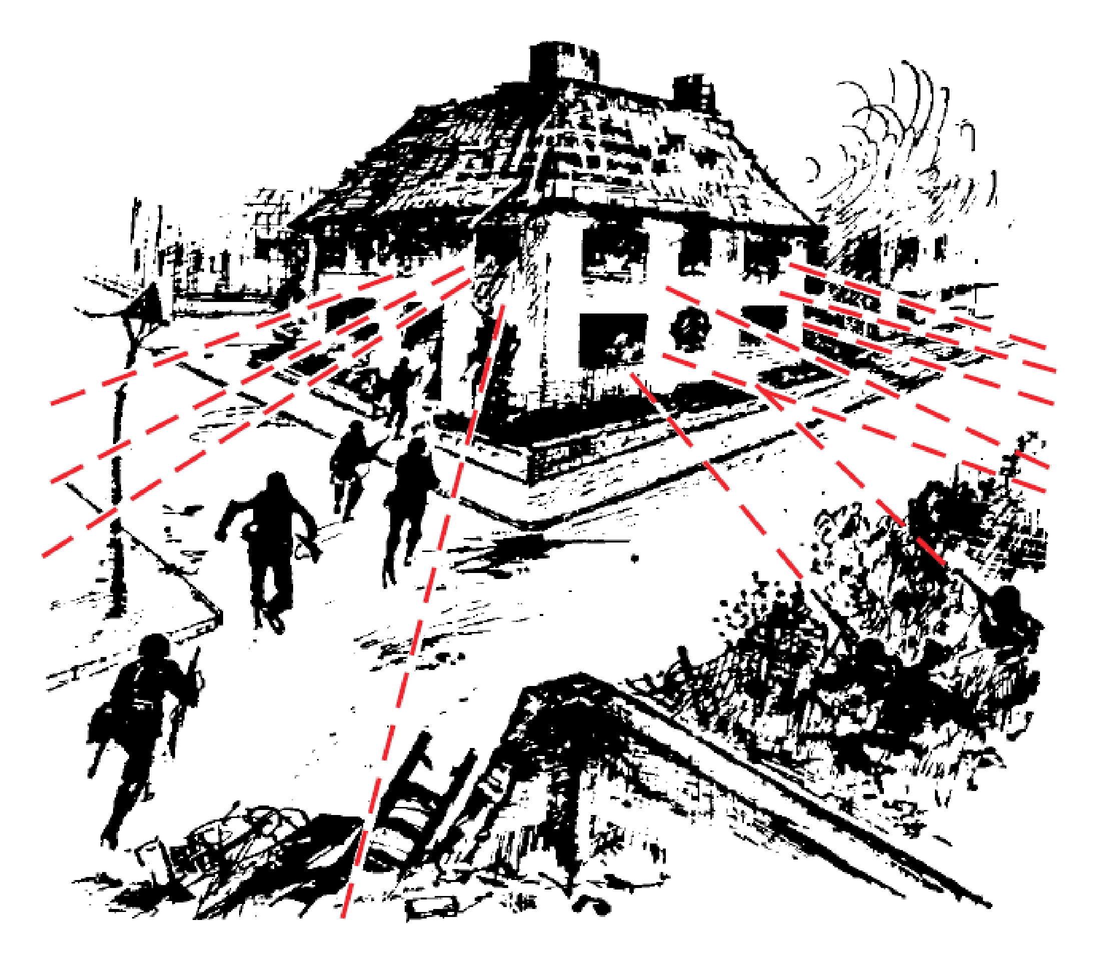


Bild 153 - Sturm auf ein Gebäude

4263. Am Gebäude hält sich die Sturmgruppe dicht an der Außenmauer. Ein Soldat bzw. eine Soldatin des zuerst einbrechenden Sturmtrupps wirft eine Handgranate in die befohlene Gebäudeöffnung (Bild 154). Die anderen Soldaten sichern und springen nach der Detonation **nacheinander** hinein, der erste Soldat bzw. die erste Soldatin mit einem Feuerstoß. Der zuerst eingedrungene Soldat bzw. die zuerst eingedrungene Soldatin ruft den bzw. der ihm bzw. ihr folgenden sofort die Lage von Fenstern, Türen und Mauerdurchbrüchen zu und sichert den Einbruch durch Feuer oder Handgranatenwurf in angrenzende Räume oder Zugänge ab. Der Rest der Soldaten bzw. Soldatinnen folgt in der befohlenen Reihenfolge durch den gleichen Zugang.

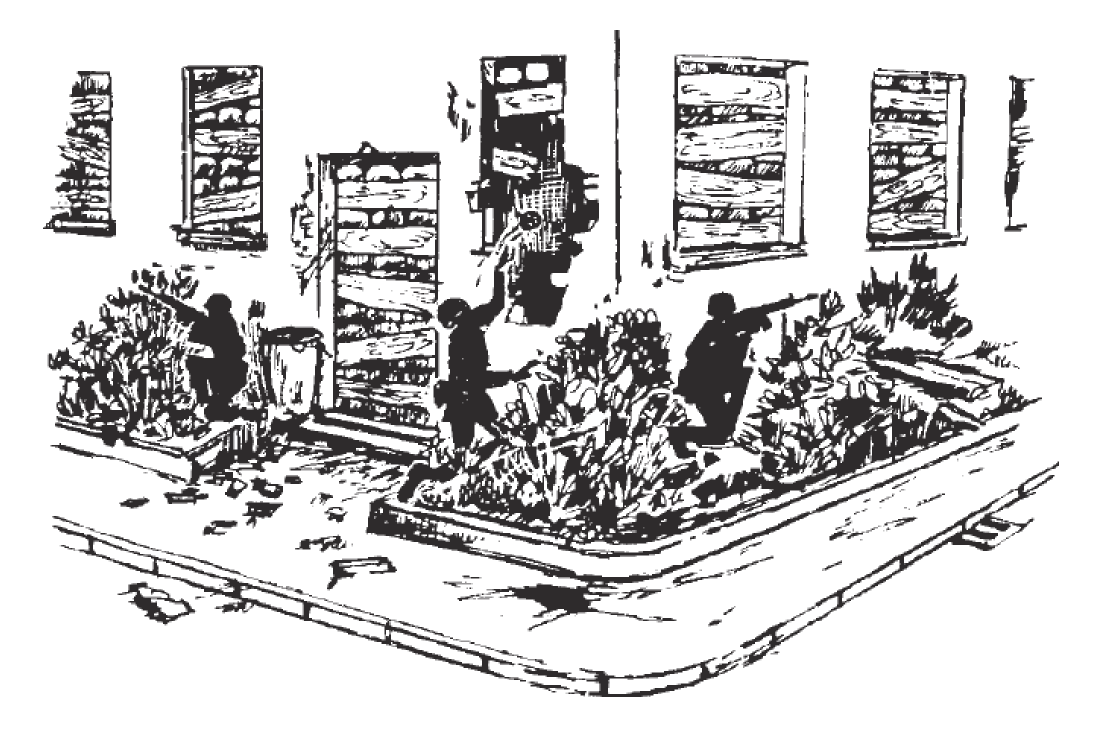


Bild 154 - Eindringen in ein Gebäude

Haupteingänge sind zu meiden, weil der Feind sie meist im Inneren verbarrikadiert, vermint oder mit versteckten Ladungen gesichert hat. Oft ist es günstiger, an der Rückseite durch Breschen oder über eingestürzte Gebäudeteile ins obere Stockwerk zu gelangen. Dazu kann der Sturmtrupp auch die **Steckstrickleiter** (siehe Nr. 3205) oder ein **Seil mit Mauerhaken** (Bild155) benutzen.

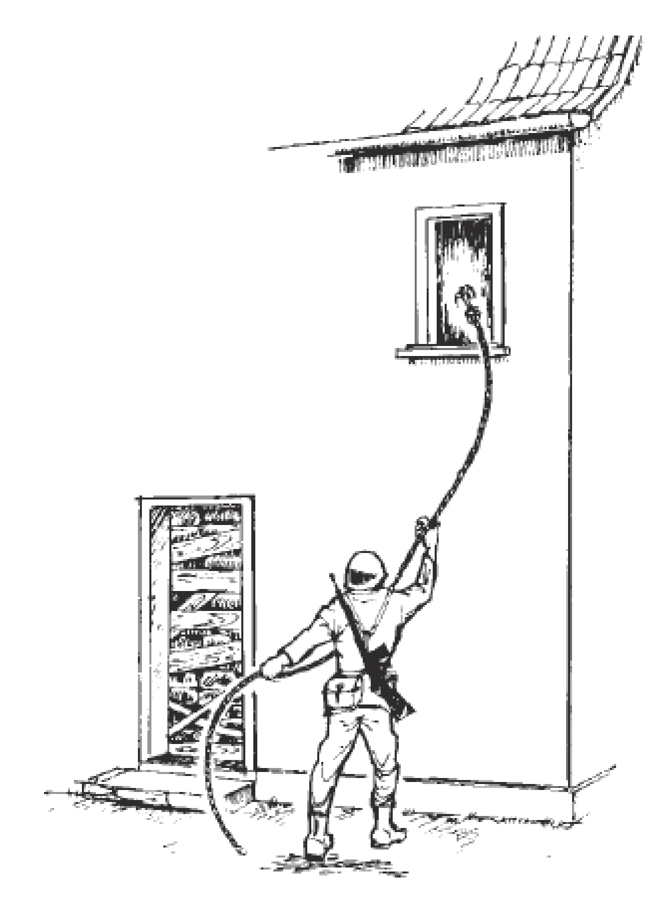


Bild 155 - Werfen des Seils mit Mauerhaken

4264. Besonders bei **aneinandergebauten Häusern** oder bei **Reihenhäusern** ist es zweckmäßig, über die Dächer oder durch hoch gelegene Mauerdurchbrüche vorzudringen und ins Dachgeschoss oder in ein oberes Geschoss einzudringen. Es ist oft von Vorteil, von oben nach unten zu kämpfen.

4265. Ist befohlen, den Kampf im Inneren eines Gebäudes zu vermeiden, wirft die Sturmgruppe **Nebel- und Brandmittel** in Türen, Fenster, Maueröffnungen. Dadurch zwingt sie den Feind, das Gebäude zu verlassen.

4.6.3.3 Kampf im Innern eines Gebäudes

4266. Für den **Kampf im Innern eines Gebäudes** gelten die gleichen Grundsätze wie für den Kampf durch die Stellungen des Feindes (siehe Nrn. 4201 bis 4208). Darüber hinaus sind die folgenden Besonderheiten zu beachten.

4267. Stets ist damit zu rechnen, dass sich der Feind auf den Kampf im Innern eines Gebäudes vorbereitet hat und ihn aus einer Vielzahl versteckter Stellungen und aus Hinterhalten führt. Treppenhäuser und Korridore wird der Feind meist mit Feuer beherrschen. Versteckte Ladungen können dort eingebaut sein.

4268. **Verschlossene Türen** sprengt der Sturmtrupp mit Handgranaten oder Sprengmitteln auf oder zerschießt das Schloss schräg von der Seite (Bild 156).

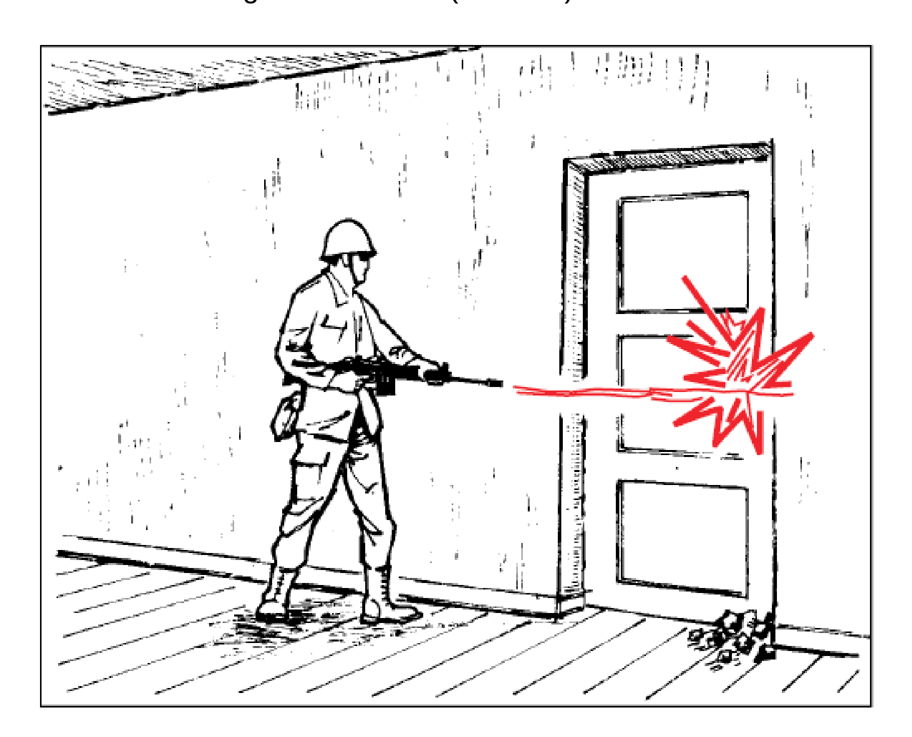


Bild 156 - Öffnen einer verschlossenen Tür durch Feuerstoß

4269. Bevor in **einen Raum eingedrungen** wird, wirft man auf Befehl eine Handgranate hinein und springt unmittelbar nach der Detonation feuernd in den Raum. Dort tritt man sofort so zur Seite, dass man nicht gegenüber oder unter einer Öffnung steht (Tür- und Fensteröffnungen), durch die der Feind

in den Raum schießen kann (Bilder 157, 158). Man meldet die Lage der Öffnungen und erleichtert so die Orientierung der nachfolgenden Soldaten.

Beim Absuchen des Raumes ist auf Verstecke zu achten.

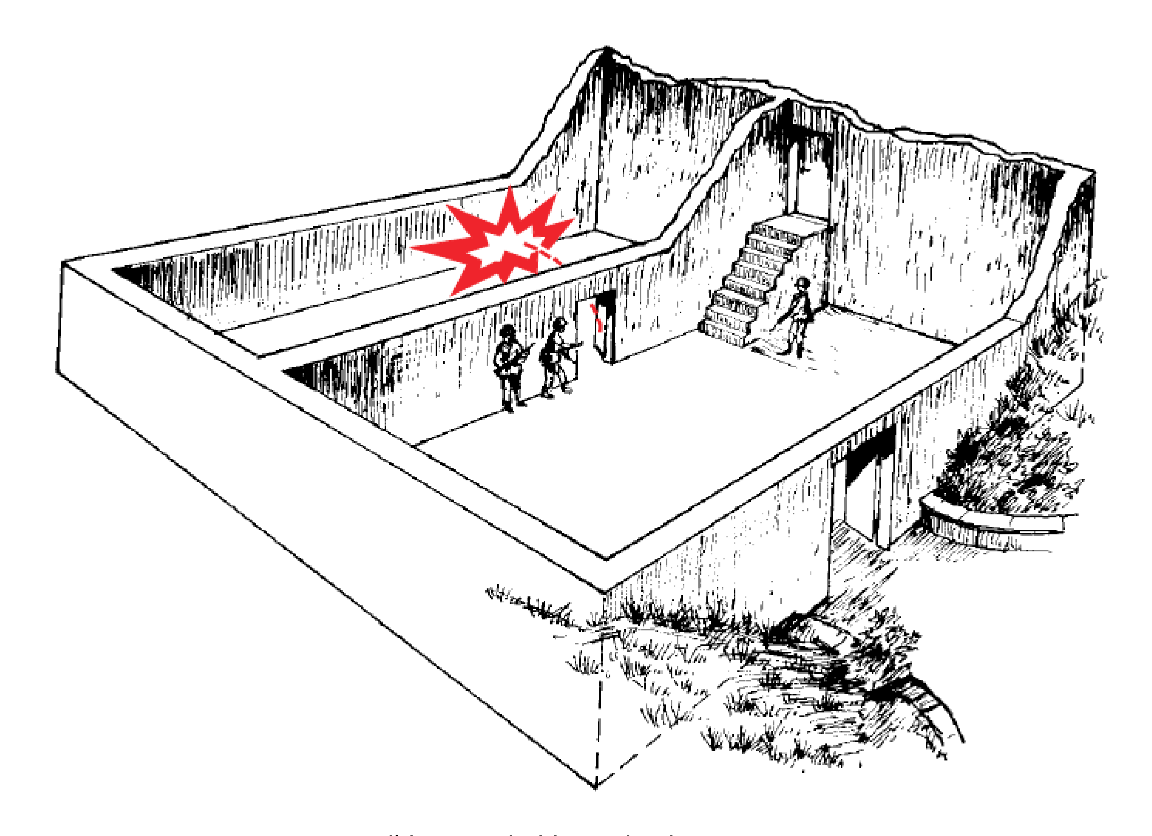


Bild 157 - Eindringen in eine Raum



Bild 158 - Verhalten bei offenen Türen und Fensteröffnungen

4270. **Treppen und Deckendurchbrüchen** nähern sich die Soldaten mit besonderer Vorsicht. Wenn nötig, nehmen sie sie aus seitlichem Abstand unter Feuer (Bild 159). Ihre besondere Aufmerksamkeit richten sie auf Mauerdurchbrüche, die ins Freie oder in Nachbargebäude führen.

4271. Auf **versteckte Ladungen** muss man immer achten, besonders an Treppenaufgängen, Fahrstühlen, Türen, Fenstern, Mauerdurchbrüchen, Barrikaden aus Möbeln u. Ä. Aber auch an zurückgelassenen Waffen, Fahrzeugen, Ausrüstungsstücken und Lebensmitteln sowie an Möbeln (Schranktüren, Schubladen) und Gebrauchsgegenständen jeder Art können sie angebracht sein.



Bild 159 - Feuer durch einen Deckendurchbruch

Daher ist sorgfältig nach Zugdrähten oder Sicherungen gegen Aufnahme zu suchen.

4272. **Kellerzugänge** lassen die Führer bzw. Führerinnen der Sturmgruppen nach dem Eindringen in ein Gebäude sofort abriegeln.

Feind in Kellern bekämpfen die Soldaten meist mit Handgranaten. Kellerausgänge und Kellerfenster sind von außen zu überwachen, damit der Feind nicht ausweichen kann (Bild 160).

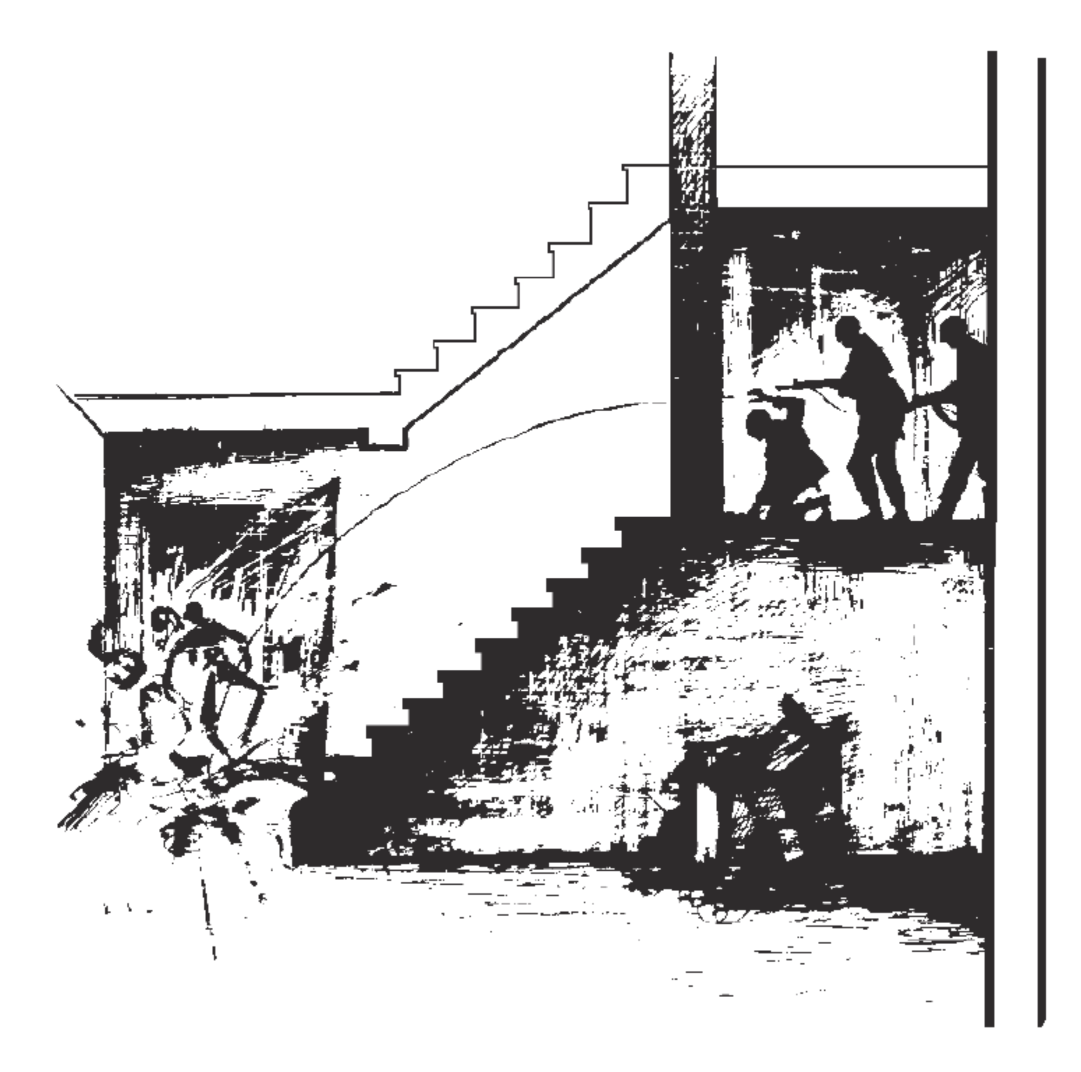


Bild 160 - Keller freikämpfen

4273. Solange in einem Stockwerk gekämpft wird, riegelt ein Sturmtrupp die **Treppenaufgänge** ab. Stets müssen die Soldaten damit rechnen, dass der Feind sie aus einem von ihm noch gehaltenen Stockwerk im Treppenhaus, durch Deckendurchbrüche oder durch eine Decke hindurch unter Feuer nimmt.

Solange der Feind ein oberes Stockwerk hält, ist er im Vorteil. Ein Treppenhaus oder eine gewundene Treppe wird immer durch einen Sturmtrupp gestürmt. Zuerst beseitigt er unter Feuerschutz versteckte Ladungen und Sperren und arbeitet sich dann von Treppenabsatz zu Treppenabsatz ins nächste Stockwerk vor. Kurz vor Erreichen des Stockwerks wird eine Handgranate in den oberen Flur geworfen. Nach der Detonation stürmt der Werfer/die Werferin mit einem Feuerstoß die letzten Treppenstufen hinauf. Im oberen Stockwerk sichern die Soldaten zunächst und riegeln die Zugänge ab. Danach kämpfen sie Raum für Raum frei.

Sind die Treppen abgerissen, müssen die Soldaten über Leitern durch Deckeneinbrüche, Schächte oder sonstige Öffnungen in der Decke nach oben vordringen.

Manchmal ist es zweckmäßig, von außen, z. B. über Regenwasserablaufrohre, Blitzableiter oder Stangen mit Tritten, in das nächste Stockwerk vorzustoßen.

Beim Kampf von oben nach unten nutzt die Sturmgruppe Decken- und Wanddurchbrüche. Ein Soldat/eine Soldatin wirft eine Handgranate hinab, nach der Detonation springt ein zweiter/eine zweite in den Raum und überwacht die Zugänge. Dann folgen die anderen Soldaten.

4274. Ein Gebäude ist erst dann in eigener Hand, wenn es vom Keller bis zum Dach freigekämpft ist.

Ist ein Gebäude genommen, richten sich die Soldaten darin so zur Verteidigung ein, dass sie Gegenstöße des Feindes abwehren können, es sei denn, sie haben den Auftrag, das nächste Haus zu nehmen.

Genommene Gebäude sind freundseitig durch Sichtzeichen zu kennzeichnen, damit sie nicht irrtümlich beschossen oder angegriffen werden.

4.6.3.4 Durchsuchen von Gebäuden

4275. Oft ist es erforderlich, einzelne Gebäude oder Ortsteile zu durchsuchen, um festzustellen, ob sie feindfrei sind. Dabei kann auch versprengter oder eingesickerter Feind aufgespürt werden. Zum **Durchsuchen** sind **kleine Kampfgemeinschaften** zu bilden.

Diese

- nähern sich wie beim Vorgehen in bebautem Gelände feuerbereit, von einem MG- oder Gewehrschützen überwacht und unter Ausnutzung aller Deckungen an,
- dringen gegenseitig gesichert – wenn erforderlich – wie eine Sturmgruppe in das Gebäude ein und
- durchsuchen das Gebäude von oben nach unten.

Kommt es zum Kampf, ist das Gebäude, wenn nicht anders befohlen, freizukämpfen.

4276. Müssen Ortsteile durchsucht werden, sind die Grundsätze für das Durchkämmen von Wäldern sinngemäß anzuwenden (siehe Nrn. 4223 bis 4224).

5 Der Einzelschütze in besonderen Lagen

5.1 Überleben und Durchschlagen

5.1.1 Allgemeines

5001. Schnell wechselnde Lagen können dazu führen, dass Soldaten **von der eigenen Truppe abgeschnitten** werden oder die Verbindung zu ihr verlieren. In diesem Fall ist alles daran zu setzen, zu überleben und sich zur eigenen Truppe durchzuschlagen (siehe Nrn. 5108 bis 5111). Die Grundsätze für das Überleben und Durchschlagen gelten auch für Soldaten im Jagdkommando und Fernspähtrupp sowie bei Kommandounternehmen, im feindbesetzten Gelände, ferner für notgelandete Besatzungen von Luftfahrzeugen und für Soldaten, denen es gelungen ist, aus der Kriegsgefangenschaft zu fliehen.

5002. Zum **Überleben** müssen auf sich gestellte Soldaten lernen,

- sich vor dem Feind zu verstecken,
- sich gegen die Unbilden des Wetters zu schützen,
- sich gesund zu erhalten,
- Wärm- und Kochfeuer anzulegen,
- sich mit Nahrungsmitteln aus der Natur zu verpflegen und
- Trinkwasser feldmäßig zu beschaffen und aufzubereiten.

5.1.2 Verstecke und Leben im Versteck

5003. Soldaten, die den Anschluss an die eigene Truppe verloren haben, beziehen unverzüglich ein Versteck, um sich dem Zugriff des Feindes zu entziehen und sein weiteres Verhalten vorzubereiten.

Verstecke sollen möglichst

- schwer erkennbar und erreichbar sein,
- Deckung gegen Sicht bieten.
- zu sichern sein,
- gedeckte Ausweichwege haben und
- Schutz gegen die Unbilden des Wetters bieten.

Als Versteck können benutzt werden:

- zerstörte oder verlassene Ortschaften und Gehöfte,

- Höhlen, Durchlässe, Gräben,
- überhängende Felsen oder Uferstellen und
- Dickichte aller Art.

Auf das Versteck dürfen keine Spuren hinweisen.

5004. Im Versteck können die Soldaten Feldunterkünfte anlegen. Art und Größe hängen von der Zahl der Soldaten, den mitgeführten und vorgefundenen Hilfsmitteln und von der Lage und der Jahreszeit ab.

5005. Im Versteck soll sich ausgeruht und Kräfte gesammelt werden. Ein Lager aus Laub oder Zweigen schützt ihn vor Bodenkälte und -feuchtigkeit. Man kann auch eine Feuerstelle anlegen, damit man sich wärmen und Verpflegung zubereiten kann. Rauch, Brandgeruch und Lichtschein dürfen jedoch nicht verraten. Beim Verlassen des Verstecks ist das Feuer zu löschen und die Feuerstelle sorgfältig abzudecken.

5.1.3 Nahrungsmittel aus der Natur

5.1.3.1 Allgemeines

5006. Sind alle Möglichkeiten der Truppenverpflegung (Feldküche, Einmannpackung, Notration) erschöpft, ist man darauf angewiesen, für die Ernährung selbst zu sorgen. Dazu muss man wissen, welche **Lebensmittel** sich dafür **eignen** und wie **sie zubereiten werden können**.

Im Vordergrund steht dabei nicht nur eine ausreichende Versorgung mit Energie, sondern auch die Bewältigung des Hungergefühls. Neben Feldfrüchten (siehe Nrn. 5017 bis 5022) auf Äckern und in Feldmieten findet man je nach Jahreszeit

- Wildpflanzen,
- Wild und Fische,
- Pilze (siehe Nr. 5010).

5007. **Salz** dient dazu, aus Rohverpflegung oder Lebensmitteln aus der Natur eine schmackhafte Kost zuzubereiten.

5.1.3.2 Wildpflanzen, Wildfrüchte, Pilze

5008. Die Natur in Mitteleuropa bietet zahlreiche Pflanzen, von denen bestimmte Teile oder die Früchte als Nahrungsmittel oder zum Würzen verwendbar sind.

Sie dienen als Suppengrundlage, geschmackverbessernde Suppenkräuter und werden für Salat, Blattgemüse, Spross- oder Stengelgemüse sowie als Beigabe zu Suppen, Salaten und Gemüse verwendet.

Einige Blüten und Blätter können zur Zubereitung von Tee, verschiedene Getreidesorten und Pflanzen als Kaffee-Ersatz verwendet werden.

5009. Besonders geeignet für eine Ernährung aus der Natur sind einige **Wildfrüchte und Samen**. Einzelheiten sind aus Anlage 7.11ersichtlich.

S

5010. **Pilze** dürfen nur verzehrt werden, wenn sie zweifelsfrei als genießbar erkannt werden können (siehe Anlage 7.11, Bilder 257 bis 259). Die Unterscheidungsmerkmale sind oft nur bei ausgewachsenen Pilzen eindeutig ausgeprägt.

5011. Aus einem Gelände, das durch ABC-Kampfmittel verstrahlt, verseucht oder vergiftet ist, darf der Soldat weder pflanzliche noch tierische Nahrungsmittel verwenden.[51]

5.1.3.3 Von Tieren stammende Nahrungsmittel

5012. **Von Tieren stammende Nahrungsmittel** wie Fleisch, Fisch, Eier und Milch haben einen größeren Nährwert als Pflanzen. Die meisten Säugetiere, Vögel und Fische sind essbar.

S

5013. Das Fleisch von **Hausschweinen** und **Wildschweinen**, aber auch von Füchsen, Dachsen, Sumpfbibern, Hunden, Katzen und anderen fleischfressenden Tieren kann **Trichinen** enthalten. Soldaten dürfen es niemals roh verzehren, sondern erst nach längerem Kochen (siehe Nr. 5027).

Wild, das die natürliche Scheu vor dem Menschen verloren hat, ist **tollwutverdächtig**; es darf nicht berührt werden (Ansteckungsgefahr!).

5014. Soldaten dürfen nur das Fleisch frisch erlegter oder geschlachteter Tiere essen.

Verboten ist der Genuss von

- Fleisch verendeter Tiere,
- Fleisch krank aussehender Tiere (nach Fell oder Federkleid und dem Aussehen der Augen zu urteilen) oder von Tieren, die sich unnatürlich verhalten, Fleisch nicht ausgebluteter Tiere (Ausnahme: frisch erlegte),
- Fleisch, bei dem herausgelaufenes Blut nicht gerinnt und auffällig schwarz gefärbt ist.

Im Zweifel muss der Soldat auf den Genuss verzichten!

5015. **Wild**, z. B. Rehe, Hasen, Kaninchen, sind zu erlegen. Steht keine Schusswaffe zur Verfügung oder darf sie nicht gebraucht werden, weil man sich sonst verrät, fängt man Wild mit Fallen auf Wildwechseln oder an Tränken[52].

---

[51] Hilfeleistung bei Vergiftungen ist im Rahmen der Sanitätsausbildung aller Gruppen zu lehren.

[52] Bei der Ausbildung im Frieden sind die einschlägigen Rechtsvorschriften zu beachten. So ist z. B. die Genehmigung zum Aneignen von frei lebenden Tieren (Wild) gemäß Bundesjagdgesetz zu beantragen. Die Tötung und Schlachtung der Tiere muss nach tierschutzrechtlichen Vorschriften erfolgen. Zum Verzehr vorgesehenes Fleisch ist aufgrund des Fleischhygienegesetzes oder Geflügelfleischhygienegesetzes zu untersuchen. Hierbei ist der Wehrbereichsveterinär zu beteiligen.

Fische fängt man mit behelfsmäßigen Angeln, mit Netzen oder mit der Hand.[52]

5016. **Eier** lassen sich in hartgekochtem Zustand unbedenklich längere Zeit aufbewahren. Frisch gelegte Eier von Haushühnern sind roh genießbar. Hühnereier können auch im Kochgeschirrdeckel oder auf dem Spatenblatt gebraten werden.

Alle anderen Eier darf man nur **hartgekocht** essen (mindestens 10 Minuten in kochendem Wasser lassen). Das Braten tötet mögliche Krankheitserreger **nicht** ab.

5.1.4 Nahrungszubereitung

5.1.4.1 Pflanzliche Nahrungsmittel

5017. Zum Kochen ist das Kochgeschirr, notfalls eine saubere, möglichst mit einem Drahtbügel versehene, Konservendose zu verwenden.

5018. Geeignet sind z. B.:

- roh, in wenig Wasser gedünstet oder als Suppe gekocht:
  - grüne Erbsen,
  - Kohlrabi,
  - Mohrrüben,
  - Rotkohl,
  - Sellerie,
  - Tomaten
  - Weißkohl;
- in wenig Wasser gedünstet oder als Suppe gekocht:
  - grüne Bohnen,
  - Mangold,
  - Rosenkohl,
  - Schwarzwurzeln,
  - Porree (Lauch);
  - Spargel,
  - Spinat,
  - Wintergrünkohl,
  - Blumenkohl,
- roh:
  - Endivien,
  - Gurken,
  - Kürbis,
  - Mohrrüben,
  - Petersilie,
  - Rettich,
  - Salat.

Durch Zugabe von Fett kann der Nährwert von zubereitetem Gemüse wesentlich heraufgesetzt werden.

5019. **Kartoffeln** kocht man, oder er röstet sie in heißer Asche, bis ihre Schale platzt. Vor dem Kochen sind die Kartoffeln gut zu waschen; ungeschält werden sie in Salzwasser 30-40 Minuten gekocht, geschält und in gleichgroße Teile geschnitten 15-20 Minuten.

5020. Alle **Rübenarten** sind gekocht wie auch roh schmackhaft und bekömmlich.

5021. **Getrocknete Hülsenfrüchte:** Erbsen, Linsen, Bohnen sind vor dem Kochen mehrere Stunden einzuweichen und erst nach dem Kochen zu salzen. Für ihre Zubereitung ist längere Zeit erforderlich.

5022. **Sonnenblumenkerne und junge Maiskolben** kann man roh essen. Körner von älterem Getreide, Mais und Reis dagegen sind in rohem Zustand unverdaulich. Man kann sie aber zwischen glatten Steinen zu grobem Mehl quetschen und daraus einen Brei kochen (siehe Nr. 5023) oder auch im Kochgeschirr oder auf dem Spatenblatt Fladen backen.

5023. Aus Milch (oder notfalls Wasser) und Mehl lässt sich mit etwas Fett ein Brei zubereiten. Dazu muss das Mehl in wenig kalter Milch angerührt werden, ehe man es unter stetigem Rühren in die kochende Milch gießt. Den fertig aufgekochten Brei salzen oder süßen.

5024. Die als Grundsubstanz für Suppen verwendbaren Wurzelstöcke der angegebenen Pflanzen (siehe Anlage 7.11) sind folgendermaßen zuzubereiten:

- sauber waschen,
- das weiße Innere trocknen und pulverisieren,
- unter Umrühren kochen.

5025. Für die Zubereitung von Suppen, Gemüse u. Ä. gilt:

Wildpflanzensuppen:

- junge Blätter, Triebe und Knospen verwenden,
- säubern, zerhacken und der Suppengrundlage beigeben,
- 10 bis 15 Minuten aufkochen lassen,
- Geschmack z. B. mit zerkochten oder rohen Hopfensprossen oder Waldmeisterblättern verbessern;

Wildpflanzensalate:

- junge Kräuter ohne Blüten gut verlesen und waschen,
- Geschmack mit verschiedenen Gewürzpflanzen verbessern,
- bei Bedarf mit zuckerhaltigem Birken- oder Ahornsirup süßen;

Blattgemüse:

- junge, noch nicht blühende Pflanzen gut verlesen und waschen,
- 2 bis 3 Minuten erhitzen,

- Gemüsewasser n i c h t abgießen; es lässt sich mit Mehl eindicken oder wird getrunken,
- wenig würzen, da der Eigengeschmack meist ausreicht;

Spross- oder Stengelgemüse:

- junge Stengelteile waschen und schälen,
- 2 bis 3 Minuten kochen oder dünsten,
- Kochwasser abgießen, da es wenig schmackhafte Bitterstoffe enthält,
- wenig würzen, da der Eigengeschmack meist ausreicht;

Wurzelgemüse:

- Wurzeln und Wurzelstöcke schälen und waschen,
- in wenig Wasser gut abkochen,
- bei bitterem Geschmack Kochwasser abgießen und mit frischem Wasser weiter kochen;

frische Pilze (siehe Nr. 5010):

- weiche, madige und angefressene Stellen ausschneiden (Lamellen sind essbar!),
- Haut der Pilzkappe nur abziehen, wenn dies leicht möglich ist,
- von den Stielen das untere Ende und holzige Stücke abschneiden,
- Pilze mit klarem Wasser abspülen,
- in Fett anbraten und dann in schwach gesalzenem Wasser kochen (Topfboden 1 cm mit Wasser bedeckt, bis zu 25 Minuten);

Gewürzkräuter:

- sauber verlesen,
- waschen und zerkleinern,
- nicht mitkochen,
- Aufbewahrung in getrocknetem oder zerriebenem Zustand möglich;

fett- und ölhaltige Samen und Früchte (z. B. Nüsse; Sonnenblumenkerne):

- zerkleinern,
- zur Herauslösung der Fettstoffe mit Wasser kochen; die Samen lassen sich auch pressen oder auskauen;

Tee:

- Wildteepflanzen möglichst frisch und jung vor der Blüte und nach Regen ernten,
- 12 Stunden ohne Sonne welken lassen, in ein Tuch wickeln (nach 20 Stunden sind die Blätter gedunkelt, teeartiger Duft) o d e r
- unter kräftigem Pressen in eine Feldjacke einrollen und etwa 24 Stunden an einem trockenen Platz lagern (auf diese Weise lassen sich die frischen Pflanzen behelfsmäßig fermentieren, d. h. sie zerfallen beim Trocknen und Reiben nicht zu Staub),
- Teeblätter schneiden und trocknen,
- bis zu 3 g Trockenkraut (ein gehäufter Esslöffel) auf ¼ l Wasser nehmen,
- kurz aufkochen, dann 1 bis 2 Minuten ziehen lassen,

oder

- Trockenkraut mit kochendem Wasser übergießen,
- 4 Minuten ziehen lassen

oder

- frische Teekräuter einige Minuten in kochendes Wasser hängen;

Obst:

- reifes Obst (außer Wildapfel und Wildbirne) roh essen,
- unreifes oder auch reifes Obst in Wasser weich kochen (Saft nach Abkühlen besonders durststillend),

oder

- unreifes Obst in der Glut rösten oder backen;

Wildapfel, Wildbirne:

- nicht roh essen.

5.1.4.2 Fleisch und Fisch

5026. **Getötete Tiere** lässt man ausbluten, häutet oder rupft sie, nimmt sie aus und lässt sie vor der Zubereitung auskühlen.

Zum Ausnehmen schneidet man den Balg vom After bis zum Brustkorb auf und nimmt dann die Innereien heraus. Beim Ausnehmen der Tiere, besonders bei Geflügel, darf die Gallenblase (grüne Blase an der Leber) nicht beschädigt werden, sonst wird das Fleisch ungenießbar. Anschließend

schneidet man Hals und Beine ab und reibt das Fleisch mit Salz oder einer Salzlösung innen und außen ein.

Fleisch und Fisch werden genießbar, wenn man sie **kocht, brät** oder **röstet**.

5027. Das Fleisch von Schweinen, Wildschweinen, Füchsen, Dachsen, Sumpfbibern, Hunden, Katzen und anderen Fleisch fressenden Tieren kann Trichinen enthalten. Nach Möglichkeit sollten wiederkäuende Tiere verwendet werden, z. B. Rehwild, Sika- und Rotwild, Kühe, Schafe. Selbst im Einzelfall sollte auf den Verzehr von Fleisch fressenden Tieren – ohne dass diese auf Trichinen untersucht wurden – verzichtet werden.

5028. Zum **Braten** ist das Fleisch nach Möglichkeit mit Salz und Pfeffer einzureiben, leicht zu fetten und in ein gefettetes Gefäß zu legen.

Beim Braten in Scheiben oder in ganzen Stücken muss man das Fleisch wenden und häufig mit Wasser oder dem eigenen Saft begießen, damit es saftig bleibt. Ein Teil des Fettes geht beim Braten verloren.

Fehlt ein Gefäß zum Kochen oder Braten, kann man das Fleisch über der Glut auf einem Rost oder an einem Spieß **grillen**. Will man es in die Glut legen, wickelt man es dazu in saubere große Blätter, z. B. von wildem Rhabarber, und umgibt es mit feuchtem Lehm oder Ton. Es brennt dann nicht an und schrumpft kaum.

Gebratenes und gegrilltes Fleisch ist gar, wenn man es mit einem spitzen Stäbchen leicht durchstechen kann.

S

5029. Fische dürfen **niemals roh, sondern nur gekocht oder gebraten gegessen werden**.

Am einfachsten ist es, den Fisch auszunehmen und in Stücken im Kochgeschirrdeckel zu braten. Es ist auch zweckmäßig, den Fisch am Spieß zu grillen.

Fische kann man auch in Lehm backen. Dazu den Fisch schuppen, ausnehmen und würzen, mit einer Lage großer Blätter (z. B. Gemüseblätter, Rhabarberblätter) umgeben, danach mit einer etwa 2 cm dicken Lehmschicht umhüllen, in die Glut legen und ringsum damit abdecken. Nach etwa 20 Minuten aus der Glut nehmen und die Lehmhülle öffnen. Der Fisch ist im eigenen Saft gar gedünstet und lässt sich aus der Lehmschale heraus verzehren.

S

5030. **Muscheln, Schnecken, Krebse und Frösche** (von Fröschen nur die Schenkel) werden gekocht. Die Kochzeit muss mindestens eine Stunde betragen (Ausnahme: Froschschenkel).

Schnecken darf man wegen der großen Infektionsgefahr niemals braten oder grillen.

5031. **Ungekühlt verderben** Fleisch und Fisch sehr rasch; schlechter, süßlicher, muffiger Geruch und graugrünliche Verfärbung oder schmieriger Belag auf der Oberfläche lassen darauf schließen.

Fleisch kann man am Rost anbraten, Fisch dörren oder trocken und dadurch haltbar machen.

5.1.5 Durchschlagen

5032. **Im Versteck** treffen die Soldaten, allein oder zusammen mit Kameraden, ihre Vorbereitungen zum Durchschlagen. Es gilt vor allem,

- Ruhe zu bewahren und
- überlegt zu handeln.

5033. Wenn das Verhalten des Feindes, die Sichtverhältnisse und das Gelände es erlauben, versucht man unverzüglich feindfreies Gelände zu gewinnen. Notfalls muss bis zum Einbruch der Dunkelheit im Versteck gewartet werden.

Zwingt die Lage dazu, muss man es auch in Kauf nehmen, tagelang im Versteck auszuharren.

5034. Werden andere Versprengte entdeckt, nimmt man Verbindung zu ihnen auf. Mehrere Soldaten bilden eine „auf sich gestellte Gruppe" (siehe Nrn. 5053 bis 5074).

5035. Bevor Soldaten den **Plan für das Durchschlagen** aufstellen,

- stellen sie den eigenen Standort fest,
- überprüfen Waffe, Ausrüstung und Munition sowie
- den Verpflegungs- und Trinkwasservorrat und
- beurteilen die Lage.

Sie müsse vor allem Klarheit darüber gewinnen, wo und wann sie wieder Anschluss an die eigene Truppe gewinnen können, wo mit Feind zu rechnen ist und wie sich der Feind vermutlich verhalten wird.

Nach diesen Überlegungen entscheidet man,

- ob sich bei klarer oder bei eingeschränkter Sicht durchgeschlagen wird und
- welche Vorbereitungen zu treffen sind.

Beim Durchschlagen müssen sie kämpfen können. Steht keine Waffe zur Verfügung, sucht man eine Behelfswaffe aus oder fertigt sie notfalls an.

Wenn erforderlich und möglich, ergänzt man seinen Trinkwasservorrat; wenn die Verpflegung nicht ausreicht und nicht sicher ist, dass beim Durchschlagen aus dem Lande gelebt werden kann, beschafft man sich Verpflegung.

Um beweglich zu sein, nimmt man neben seiner Waffe nur die unbedingt erforderliche Ausrüstung mit.

Es sind auf jeden Fall die ABC-Schutzmaske, der Poncho als Wetterschutz und Schwimmhilfe und der Klappspaten mitzuführen.

Den Rest der Ausrüstung, Schriftstücke und Karten, aus denen der Feind Rückschlüsse ziehen könnte vernichtet man, macht sie unbrauchbar oder versteckt sie.

5036. Dauern die Kampfhandlungen noch an, ist das Durchschlagen zur eigenen Truppe oft leichter als zu einem späteren Zeitpunkt, wenn der Feind das Gelände in Besitz genommen hat.

5037. Mechanisierte Feindkräfte in der Bewegung beachten Versprengte kaum. Bei jedem anderen Feind dagegen ist damit zu rechnen, dass er versucht, **Versprengte** aufzuspüren und gefangen zu nehmen.

Der Feind wendet dazu u. a. folgende Verfahren an:

- Lineares Durchkämmen in breiter Front. Der Zwischenraum von Mann zu Mann beträgt gewöhnlich 15 bis 30 Schritt und richtet sich vor allem nach den Geländebedeckungen.
- Besetzen von Auffanglinien quer zur vermuteten Flutrichtung.

Soldaten müssen darauf gefasst sein, dass der Feind auch Spürhunde einsetzt.

5038. Aus Art, Richtung und Stärke des Gefechtslärms können Soldaten schließen, wo sich der Feind und die eigene Truppe ungefähr befinden. Sonst sind sie allein auf ihre Beurteilung der Lage angewiesen.

5039. Die **Vor- und die Nachteile** des Durchschlagens **bei klarer und eingeschränkter Sicht** sind abzuwägen.

	Vorteile	**Nachteile**
Klare Sicht	• Leichteres Zurechtfinden, • höhere Marschleistung, • leichteres Erkennen von • Hindernissen, Feind und Sperren mit der Möglichkeit, rechtzeitig auszuweichen.	• Erhöhte Gefahr entdeckt zu werden, • begrenzte Aussicht, nach Entdeckung durch den Feind zu entkommen.
Eingeschränkte Sicht	• Wenig Gefahr, entdeckt zu werden, • gute Aussicht, im Falle der Entdeckung zu entkommen, • Möglichkeit, auch in wenig bedecktem Gelände zu marschieren, • bessere Chancen, Gewässer zu überwinden und durch erkannte Auffanglinien oder	• Schwieriges Zurechtfinden, • erhöhte Gefahr, überraschend und auf nächste Entfernung auf Feind zu stoßen, • stärkere Beanspruchung der Kräfte, geringere Marschleistung, • schlechtes und spätes

	sonstige Feindkräfte zu sichern.	Erkennen von Hindernissen und Sperren und deren mühevolles Umgehen.

Beim Abwägen der Vor- und Nachteile ist immer zu berücksichtigen, dass der Feind Nachtsehgeräte einsetzt.

5040. In **bedecktem Gelände** ist es günstig, bei klarer Sicht und in der Dämmerung zu marschieren. Soldaten können dann Deckung ausnutzen, ihre Kräfte schonen und den Feind meist rechtzeitig erkennen.

Trifft man auf Feind, bleibt die Möglichkeit, sich bis zum Einbruch der Dunkelheit zu verstecken.

Im **offenen Gelände** wird bei eingeschränkter Sicht marschiert. Nur in Ausnahmefällen, z. B. wenn man von Feind verfolgt wird, muss auch bei klarer Sicht marschiert werden, bis ein Versteck gefunden ist.

5041. Soweit es die Sicht zulässt, wird abseits oder seitlich abgesetzt von Straßen und Wegen nach Richtungspunkten marschiert. Der Marsch querfeldein kostet Kraft, mindert aber die Gefahr, entdeckt zu werden. Ortschaften und einzelne Gehöfte sind zu umgehen. Müssen Waldgebiete bei eingeschränkter Sicht durchquert werden, kann es besser sein, schmale Wege oder Pfade zu benutzen als sich abseits davon durch Geräusche zu verraten.

5042. Man vermeidet grundsätzlich ein Zusammentreffen mit der Bevölkerung. Auch freundlich erscheinende eigene Bevölkerung kann unter dem Druck des Feindes gezwungen sein, eigene Kräfte zu verraten.

5043. **Kampf** soll **vermieden werden**. Ob im Notfall geschossen oder sich auf andere Weise verteidigt wird, muss oft plötzlich entschieden werden.

Man kämpft nur dann, wenn dies unbedingt notwendig oder der Feind eindeutig unterlegen ist.

5044. Wird eine **Verfolgung mit Spürhunden** erkannt oder vermutet, kommt es besonders darauf an, die eigene Spur zu verwischen. Man geht z. B. eine längere Strecke in einem Bachlauf oder im flachen Wasser eines Flusses. Erlaubt es die Lage, zieht man sich vorher Schuhe und Strümpfe aus. Verlässt man das Gewässer, dürfen keine auffälligen Spuren verbleiben.

5045. Müssen Soldaten **Flüsse oder Kanäle überqueren**, ist die Gefahr, entdeckt zu werden, besonders groß. Brücken sind meist bewacht. Scheinbar unbewachte Brücken können Fallen sein.

Soldaten überwinden Gewässer daher abseits von Brücken oder Fährstellen, möglichst an versteckten Orten.

Furten sind oft nicht bewacht, doch muss dort mit Feind- oder Zivilverkehr gerechnet werden. Das Überwinden mit einem Boot fällt leicht auf. Nach einer Furt oder einem Boot zu suchen, kostet Zeit und führt oft nicht zum Erfolg.

Wenn es die Witterung zulässt, werden tiefe Gewässer deshalb häufig durchschwommen werden müssen.

5046. Bei der Auswahl der **Übergangsstelle** achtet man auf

- eine geringe Strömung und ob
- am jenseitigen Ufer – besonders bei Kanälen – ein Ausstieg möglich ist.

Man beobachtet die vorgesehene Stelle sorgfältig und lange genug, damit man sicher sein kann, dass sie feindfrei ist.

Die günstigste Zeit zum Überwinden breiter Gewässer ist die Dämmerung oder die Dunkelheit.

5047. Bei längerem Durchschlagen ist ausreichende **Ruhe** zum Auffrischen der Kräfte unentbehrlich. Soldaten suchen sich dafür ein sicheres Versteck, möglichst noch bei Helligkeit. Nur dann kann hinreichend beurteilt werden, ob das Versteck auch bei Tageslicht schwer erkennbar ist. Alle Spuren, die beim Herrichten und Tarnen entstanden sind, sind zu beseitigen.

5048. Bevor man ruht, prägt man sich **Richtungspunkte** ein, um die Richtung für den weiteren Marsch auch dann einhalten zu können, wenn das Versteck überraschend verlassen werden muss.

Im Wald oder bei eingeschränkter Sicht ist unauffällig die Richtung für den Weitermarsch zu kennzeichnen, bevor man ruht.

5049. In der vorderen Kampfzone des Feindes beginnt der schwierigste Teil des Durchschlagens. Anders als im rückwärtigen Feindgebiet können Soldaten hier nicht mehr mit feindfreiem Gelände rechnen. Sie werden sich daher in der Regel nur bei eingeschränkter Sicht bewegen können.

Auf Nahrungsbeschaffung und -zubereitung sowie auf Wärmestellen muss verzichtet werden. Es ist deshalb wichtig, rechtzeitig einen Notvorrat an Verpflegung anzulegen.

5050. Durch die **Nähe der eigenen Truppe** dürfen sich Soldaten nicht zu übereiltem Handeln verleiten lassen; sie haben vielmehr die Lage und das Gelände sorgfältig zu beurteilen. Zuvor müssen sie oft lange, geduldig und eingehend beobachten, um

- Aufschlüsse über das Verhalten des Feindes zu gewinnen,
- Lücken in dessen Aufstellung zu erkennen und
- die Lage der vordersten eigenen Stellungen annähernd herauszufinden.

Geländeteile, in denen gekämpft wird, sind für die Verbindungsaufnahme mit der eigenen Truppe ungünstig.

Sobald man sich darüber klar geworden ist, wo, wann und wie vorgegangen werden soll, muss dieser **Entschluss mit ganzer Kraft in die Tat umgesetzt werden**.

5051. Soldaten nutzen für das Vorgehen erkannte Lücken; das ist am besten bei eingeschränkter Sicht möglich. Dabei müssen sie unter Umständen lange Strecken kriechend zurücklegen. Listen zur Täuschung des Feindes können dabei helfen. Es kann ihnen z. B. gelingen, sich bei eingeschränkter Sicht, besonders bei Dunkelheit, vorgehenden Teilen des Feindes unbemerkt anzuschließen. Wird man kurz vor Erreichen der eigenen Truppe entdeckt oder stößt man auf Feind, dem man nicht mehr ausweichen kann, muss man kämpfen und versuchen durchzubrechen.

5052. Ist es gelungen durch die vordersten Feindteile zu kommen, muss sich unter Ausnutzung des Geländes und der eingeschränkten Sicht so bewegt werden, dass weder das Feuer des Feindes noch das der eigenen Truppe auf sich gezogen wird.

Hat man sich den eigenen Kräften so weit genähert, dass eine Verständigung möglich erscheint oder gerät man in eigenes Feuer, verhält man.

Man macht sich durch Rufe und durch Zeichen bemerkbar, z. B.

- den Gefechtshelm hochhalten oder schwenken,
- die Handwaffe hochhalten oder schwenken oder
- Lichtzeichen geben.

Oft ist es günstiger, in Deckung vor den eigenen Stellungen die Helligkeit abzuwarten und erst dann die Verbindung mit den eigenen Kräften aufzunehmen.

Weil die gültige Parole meist nicht bekannt ist, muss man damit rechnen, dass die eigene Truppe zunächst wie bei Feind handelt.

Nach der Verbindungsaufnahme sind alle Wahrnehmungen über den Feind, die von Bedeutung sein können, zu melden.

5.1.6 Die auf sich gestellte Gruppe

5053. Im Verlauf des Gefechts können

- Teileinheiten den Anschluss an die eigene Truppe verlieren oder
- einzelne versprengte Soldaten eine auf sich gestellte Gruppe bilden.

5054. Ist den Teileinheitsführern bzw. Teileinheitsführerinnen in einem solchen Fall das weitere Verhalten in ihrem **Auftrag** nicht vorgeschrieben oder ist der Auftrag überholt, müssen sie sich mit ihren Soldaten bzw. Soldatinnen zur eigenen Truppe durchschlagen.

5055. Bei einer Gruppe **Versprengter** übernimmt der Dienstälteste bzw. die Dienstälteste das Kommando. Wenn er bzw. sie nicht selbst die Führung übernehmen kann, wird der erfahrenste Soldat bzw. die erfahrenste Soldatin zum Führer bzw. zur Führerin der Gruppe ernannt.

Auch dienstgradhöhere Soldaten bzw. Soldatinnen haben sich den Führern bzw. der Führerinnen der Gruppen zu unterstellen, sofern sie die Führung nicht selbst übernehmen können.

5056. Verfügt die Gruppe über ein Fahrzeug, entscheiden die Führer bzw. Führerinnen, ob sie es benutzen soll. Sie fährt dann, ähnlich wie im Spähtrupp, jede Deckung ausnutzend von Beobachtungspunkt zu Beobachtungspunkt. Ist das Fahrzeug ausgefallen oder lässt es die Lage nicht zu, sich mit dem Fahrzeug durchzuschlagen, so ist es zu zerstören oder zu lähmen. Die Führer bzw. Führerinnen befehlen dann, welche Waffen, Kampfmittel und Verpflegung mitzunehmen sind.

5057. Ab einer **Stärke** von etwa 8 Mann ist zu entscheiden, ob die Gruppe geteilt werden soll. Je geringer die Stärke, desto besser ist die Aussicht sich erfolgreich durchzuschlagen. Die neu gebildeten Gruppen schlagen sich unabhängig voneinander unter je einem Führer bzw. einer Führerin zur eigenen Truppe durch. Absprachen, z. B. über Wege und Zeiten, sind zu führen. Sind **Verwundete** mitzuführen, soll die Gruppe entsprechend stärker sein.

5058. Das Durchschlagen kann nur zum Erfolg führen, wenn die **Führer bzw. Führerinnen der Gruppen**

- Ruhe und Gelassenheit bewahren,
- immer wieder sorgfältig die Lage beurteilen,
- zweckmäßige Entschlüsse fassen und
- diese folgerichtig durchsetzen.

Sie müssen einen starken Willen und große Entschlusskraft besitzen, besonders belastungsfähig sein und beispielgebend handeln. Ihre Hauptaufgabe ist, mit der Gruppe möglichst kampfkräftig den Anschluss an die eigene Truppe zu finden.

Günstige Gelegenheiten nutzen sie dazu aus, dem Feind Schaden zuzufügen. Überleben hat aber stets Vorrang.

5059. Von den Soldaten bzw. Soldatinnen müssen Führer bzw. Führerinnen fordern:

- Disziplin,
- hohen körperlichen Einsatz und
- wenn nötig, Verzicht auf ausreichende Ruhe und Verpflegung.

Das Verhalten der Gruppe richtet sich sinngemäß nach den Grundsätzen, die für das Durchschlagen einzelner Soldaten/Soldatinnen gelten (siehe Nrn. 5032 bis 5052).

5060. Die auf sich gesellte Gruppe muss zunächst alles daransetzen, vom Feind unbemerkt zu bleiben. Dazu verharrt sie entweder in ihrer bisherigen Deckung oder sucht sich ein **Versteck**.

5061. Im Versteck sichert sich die Gruppe gegen Überraschungen und trifft alle **Vorbereitungen für das Durchschlagen**. Die Führer bzw. Führerinnen

- teilen Alarmposten ein,
- regeln die Alarmierung und das Verhalten bei Alarm,
- lassen im Umkreis des Verstecks aufklären,
- lassen Verwundete versorgen und, wenn nötig, Behelfstragen anfertigen,
- befiehlt mindestens zwei Sammelpunkte für den Fall, dass beim Verlassen des Verstecks unter Feinddruck die Verbindung untereinander verloren geht,
- stellt den Bestand an Waffen, Munition, Verpflegung und Ausrüstung fest, überprüft deren Verteilung und
- befiehlt, welche Waffen und Geräte zurückzulassen und unbrauchbar zu machen sind.

5062. Die Führer bzw. Führerinnen der Gruppe stellen ähnliche Überlegungen wie einzelne Versprengte an (siehe Nr. 5035). Auf dieser Grundlage geben sie ihre **Befehle**.

5063. Bei der **Gefechtsaufklärung und Erkundung** während des Durchschlagens ist es häufig besser, sorgfältig und über eine längere Zeit zu beobachten, als einen Spähtrupp anzusetzen. Das spart Kräfte und mindert die Gefahr, aufgrund eigener Bewegungen aufgeklärt zu werden.

5064. Die Gruppe geht abschnittsweise **wie ein Spähtrupp zu Fuß** vor.

Hinter dem Führer bzw. der Führerin marschieren stets kampffähige Soldaten bzw. Soldatinnen mit leichtem Gepäck. Dann folgen marschfähige Verwundete und diejenigen Soldaten und Soldatinnen, die Verwundete, Gerät oder Vorräte transportieren. Die Führer bzw. Führerinnen sorgen für deren Ablösung.

Marschiert die Gruppe bei Dunkelheit, unterbricht sie spätestens noch bei Morgendämmerung ihren Marsch und bezieht ein Versteck.

5065. Die Gruppe weicht der **Bevölkerung** grundsätzlich aus (siehe Nr. 5042). Muss sie ausnahmsweise mit Zivilpersonen in Verbindung treten, nehmen zunächst nur einzelne Soldaten die Verbindung auf. Der Rest der Gruppe bleibt in Deckung und sichert.

Zivilpersonen sollen nichts über Stärke, Zustand und Absicht der Gruppe erfahren und vor allem nicht den weiteren Marschweg erkennen; wenn nötig, sind sie darüber zu täuschen.

5066. Während des Durchschlagens klärt die Gruppe durch **Beobachtung** auf; das Hauptaugenmerk ist zu richten auf

- Feind und seine Bewegungen,
- militärische Anlagen,
- Brücken- und Wegebau,
- Sperren.

Führer bzw. Führerinnen halten unter Angabe von Zeit und Ort Beobachtungen schriftlich fest.

5067. Trifft die Gruppe unvermutet **auf Feind**, wird aber nicht erkannt, geht sie unverzüglich in Deckung. Die Führer bzw. Führerinnen entscheiden, ob die Gruppe

- den Feind an sich vorbei lässt,
- weit ausholend ausweicht,
- den Feind angreift oder
- am Feind vorbei oder durch ihn durchsickert.

Weicht die Gruppe aus, überwachen die vordersten Soldaten zunächst diese Bewegung und folgen dann nach.

5068. Stößt die Gruppe überraschend auf Feind und lässt sich eine **Feindberührung** nicht mehr vermeiden, müssen Führer bzw. Führerinnen schnell entscheiden und befehlen, wie die Gruppe angreifen oder verteidigen soll.

Überfällt der Feind die Gruppe überraschend mit Feuer, nehmen die Soldaten sofort selbstständig den Feuerkampf auf und weichen auf Befehl unter gegenseitigem Feuerschutz in die nächste Deckung aus.

In beiden Lagen ist es entscheidend, dass alle Soldaten schnell, entschlossen und unter einheitlicher Führung handeln und keine Panik aufkommen lassen. Es kommt darauf an, dass sich die Gruppe rasch vom Feind löst und durch Täuschung der Verfolgung entzieht.

5069. Wenn Lage und Ausstattung es erlauben, ist **Verbindung zur eigenen Truppe** zu suchen:

- mit eigenen oder gefundenen Funkgeräten,
- über verlassene, aber noch funktionsfähige Fernsprechgeräte,
- mit Leucht- und Signalmunition oder
- mit Flaggen, Tüchern und Taschenleuchten.

Häufiger und langer Sprechfunkverkehr kann die Gruppe verraten. Das gilt auch für optische Zeichen. Die Gruppe darf diese Mittel nur für kurze Zeit und nur dann benutzen, wenn die eigene Truppe sie mit hoher Wahrscheinlichkeit erkennt, der Feind sie dagegen nicht bemerkt. Das ist fast immer nur in der letzten Phase des Durchschlagens möglich.

5070. Die auf sich gestellte Gruppe nutzt jede Möglichkeit, **eigene Luftfahrzeuge** auf sich aufmerksam zu machen. Im feindfreien Gelände gibt sie sich dadurch zu erkennen, dass sie sich offen zeigt oder Winkzeichen gibt.

Erfährt die Gruppe, dass Hubschrauber sie aufnehmen sollen, hält sie sich zur vorgegebenen Zeit am vereinbarten Ort bereit. Sie erkundet einen Landepunkt und bereitet seine schnelle Kennzeichnung vor.

Muss sie bis zur Aufnahme noch längere Zeit warten, zieht sie abseits in einem Versteck unter.

5071. In der vorderen Kampfzone des Feindes wächst die Gefahr, entdeckt zu werden.

Räume, in denen sich der Feind in Feldbefestigungen eingerichtet hat, sind meist von starken, in der Tiefe gestaffelten Kräften besetzt; zudem ist mit Sperren, Nachtsehgeräten und Alarmvorrichtungen zu rechnen. Diese Räume lassen sich daher schwerer überwinden als solche, in denen beweglich gekämpft wird.

5072. **Geht die Gruppe geschlossen vor**, sollen die Soldaten dicht aufschließen. Trifft sie auf Feind, muss sie entweder

- sofort aus allen Waffen feuern und mit aller Kraft so rasch wie möglich durchbrechen oder
- den Feind im Nahkampf lautlos niederkämpfen, um sich dann weiter vorzuarbeiten.

Die Gruppe verhält sich bei der Annäherung an die eigenen Stellungen und bei der Aufnahme durch die eigene Truppe wie in den Nummern 5051 und 5052 beschrieben.

5073. Sollen sich die Soldaten der Gruppe **einzeln oder in kleinen Trupps durchschlagen**, versuchen sie, wie einzelne Versprengte durch die vordersten Feindkräfte zu gelangen.

Dazu setzen die Führer bzw. Führerinnen die Gruppen in der Regel breit auseinandergezogen auf verschiedenen Wegen so ein, dass die Entdeckung eines Soldaten oder Trupps nicht zugleich alle anderen gefährdet.

Unverzüglich nach Erreichen der eigenen Truppe melden alle Soldaten oder Trupps die Gesamtstärke und Absicht der auf sich gestellten Gruppe, damit den übrigen Soldaten ihre Aufnahme erleichtert wird.

5074. In einem Versteck nahe am Feind **wartet** die Gruppe nur dann **auf Entsatz** oder Unterstützung, wenn Verbindung zur eigenen Truppe besteht und sie durch den Transport Verwundeter oder aus anderen zwingenden Gründen nicht imstande ist, sich durchzuschlagen. Vor einem solchen Entschluss müssen die GrpFhr bedenken, dass

- die eigene Truppe die erhoffte Hilfe oft nicht leisten kann und
- die Gefahr, im Versteck aufgespürt zu werden, groß ist.

Hat sich der Führer bzw. die Führerin entschlossen, ein Versteck zu beziehen, ohne dass es vorher gelungen ist, Verbindung zu den eigenen Kräften aufzunehmen, bestimmt er bzw. sie die Soldaten bzw. Soldatinnen, die sich einzeln durchschlagen müssen, um Verbindung herzustellen.

5.2 Absicherung gegen Spionage, Sabotage und Zersetzung

5075. Die **Absicherung** auf dem Gefechtsfeld, auch in rückwärtigen Gebieten, soll verhindern, dass der Feind

- sich durch Aufklärung oder Spionage Kenntnisse für seine Kampfführung oder für die Aktionen seiner verdeckt kämpfenden Kräfte verschafft,
- Sabotage betreibt oder
- das innere Gefüge der Truppe zersetzt.

Bei der Absicherung wirken alle Soldaten mit. Auch den geringsten Verdacht auf Spionage, Sabotage oder Zersetzung melden sie unverzüglich ihren Vorgesetzten.

5076. Die feindliche Spionage zielt darauf ab, Erkenntnisse über Aufträge, Zustand und Stand der Versorgung der Truppe zu gewinnen. Daher haben Soldaten Unbekannten gegenüber **Verschwiegenheit** zu wahren. Verstöße müssen den Vorgesetzten gemeldet werden.

Die Soldaten verhalten sich so, dass Außenstehende keine Informationen gewinnen können, z. B.

- sind sie jedem Unbekannten gegenüber zurückhaltend, auch wenn dieser die Uniform der eigenen Truppe oder die der Verbündeten trägt, der Polizei oder einer Organisation der zivilen Verteidigung angehört;
- geben sie Auskünfte auch an Soldaten nur dann, wenn sie die Betreffenden kennen oder sie sich einwandfrei ausgewiesen haben;
- geben sie bei Telefongesprächen Anrufern, die sie nicht zweifelsfrei identifizieren können, keine Auskunft.

5077. **Schriftstücke** mit dienstlichem oder persönlichem Inhalt können dem Feind Aufschluss über den Zustand der Truppe und die Absichten der Führung geben. Soldaten müssen deshalb darauf achten, dass sie dienstliche Angaben nicht in Privatschreiben erwähnen und dienstliche Unterlagen nicht falschen Händen überlassen. Notfalls müssen sie Unterlagen und Dokumente vernichten.

5078. Die feindliche **Spionage** zielt darauf ab, Waffen, Gerät sowie militärische und zivile Anlagen zu zerstören oder zu lähmen.

Es ist nicht auszuschließen, dass Anlagen zur Trinkwasserversorgung, Truppenküche u. Ä. durch biologische Kampfstoffe trotz internationaler Ächtung dieser Kampfmittel verseucht werden.

Nur ständige Wachsamkeit kann solchen Anschlägen vorbeugen.

5079. **Zersetzung** hat das Ziel, die seelische Widerstandskraft der eigenen Truppe zu lähmen und ihren Kampfwillen zu brechen. Dazu wendet der Feind jedes Mittel der geistigen Beeinflussung an. Er arbeitet u. a. mit Lautsprecherpropaganda, Rundfunksendungen, Flugblättern, Bildheften und Aufforderungen zum Überlaufen (sogenannte „Passierscheine“).

Er versucht, Tatsachen, Halbwahrheiten und Lügen miteinander zu vermischen und Gerüchte auszustreuen. Er will damit

- das Vertrauen der Soldaten zu ihren Vorgesetzten sowie zur militärischen und zur politischen Führung untergraben,
- Misstrauen gegenüber den Verbündeten wecken,
- Angst und Panik erzeugen,
- durch Misstrauen und Abneigung einen Keil zwischen Truppe und Bevölkerung treiben und
- die Überzeugung der Soldaten von der Rechtmäßigkeit ihres Einsatzes erschüttern.

5080. Kenntnis von Lage und Auftrag beugt diesen Gefahren vor. Daher informieren alle Vorgesetzten rechtzeitig und wahrheitsgetreu die ihnen unterstellten Soldaten.

5081. Entdeckt Soldaten Gerät, Anlagen oder Einrichtungen, die zur Spionage, Sabotage oder Zersetzung dienen können, z. B. Funk- oder Druckereianlagen, Vervielfältigungsgeräte Verstecke mit Waffen und Munition oder „tote Briefkästen“ melden sie dies unverzüglich ihren Vorgesetzten.

Das gleiche gilt, wenn sie Kenntnis von solchen Dingen erhalten.

5.3 Verhalten von Soldaten und Soldatinnen in besonderen Lagen

5.3.1 Schutz vor den Wirkungen von ABC-Kampfmitteln

5082. Im Krieg müssen Soldaten jederzeit und überall mit dem Einsatz von ABC-Kampfmitteln durch den Feind rechnen.

Deshalb kommt es darauf an, auch ohne besonderen Befehl

- die persönliche ABC-Schutzausstattung einsatz- und griffbereit zu halten,
- einen vermuteten oder erkannten Einsatz von ABC-Kampfmitteln sofort zu melden,
- unverzüglich die Alarmierung auszulösen und weiterzugeben sowie
- Schutzvorkehrungen[53] zu treffen und Schutzmaßnahmen sowie Selbst- und Kameradenhilfe vorzubereiten und durchzuführen.

[53] Vgl. Anlage 7.15, Bezugsdokument 54.

5083. Werden ABC-Kampfmittel eingesetzt, steigen die körperlichen und seelischen Belastungen und die Anforderungen an alle Soldaten bzw. Soldatinnen und Führer bzw. Führerinnen.

Dennoch muss der Soldat seinen Auftrag weiter ausführen. Das gilt besonders auf dem Gefechtsfeld, wo der Feind immer versuchen wird, die Wirkung von ABC-Kampfmitteln unverzüglich auszunutzen.

5.3.2 Kräfte des verdeckten Kampfes und Truppen besonderer Bestimmung

5.3.2.1 Begriffsbestimmungen; Aufgaben und Kampfweise

5084. Der **verdeckte Kampf** umfasst die im Hoheitsgebiet der Bundesrepublik Deutschland von einer auswärtigen Macht/Staatengruppe durchgeführten, gesteuerten oder unterstützten Operationen (Gewalthandlungen und Störungen), deren besonderes Kriterium darin liegt, dass die einzelnen Aktionen des Gegners nicht voneinander als solche einer auswärtigen Macht identifiziert werden können, da die hierbei eingesetzten Kräfte sich so lange wie möglich tarnen, also konspirativ und subversiv arbeiten.

Kräfte des verdeckten Kampfes können sein

- Zivilpersonen des eigenen oder eines anderen Staates,
- Angehörige feindlicher Streitkräfte, die aber nicht als Teile regulärer Streitkräfte gemäß Kriegsvölkerrecht erkennbar sind.

Truppen besonderer Bestimmung sind Teile der feindlichen Streitkräfte mit besonderer Ausbildung, die im Wesentlichen für Kommandounternehmen oder zur Aufklärung in der Tiefe ausgebildet sind. Mit ihrem Einsatz im Rahmen des verdeckten Kampfes ist besonders oft zu rechnen.

5085. Mit dem Auftreten von verdeckt kämpfendem Feind ist jederzeit zu rechnen. Vor allem in rückwärtigen Gebieten müssen sich Soldaten gegen solche Kräfte schützen und auf ein entschlossenes Vorgehen gegen sie vorbereitet sein.

Soldaten müssen damit rechnen, dass die Kräfte des verdeckten Kampfes oft nicht von zivilen Störern zu unterscheiden sind, zumal, wenn zivile Störer ihrerseits typische Verhaltensweisen der Kräfte des verdeckten Kampfes zeigen.

5086. Der Gegner wird Kräfte des verdeckten Kampfes oft als Spionage- und Sabotagetrupps einsetzen, vor allem um:

- militärische Stäbe oder Gefechtsstände und zivile Behörden zu überfallen, um die Führung zu stören, Gefangene zu machen und Dokumente zu erbeuten,
- Fernmeldeverbindungen zu unterbrechen,

- Bewegungen und Versorgung der Truppe durch Zerstören oder Beschädigen von Verkehrsanlagen und logistischen Einrichtungen oder durch Angriffe auf Kolonnen und Einzelfahrzeuge zu behindern,
- Anlagen der Industrie unbrauchbar zu machen, damit die Versorgung der Bevölkerung nicht mehr gewährleistet ist und
- durch ihre Aktionen die Truppe und die Bevölkerung ständig zu beunruhigen und Sicherungskräfte zu binden.

Sie können auch den Auftrag haben,

- die Bevölkerung, die zivile Verteidigung sowie die Sicherungs- und Ordnungskräfte durch Terror so einzuschüchtern, dass sie die militärische Verteidigung nicht mehr zu unterstützen wagen,
- Nachrichten über die militärische Lage und die der zivilen Verteidigung zu sammeln und
- Gerüchte und Feindpropaganda zu verbreiten.

Angehörige von „Truppen besonderer Bestimmung“ können gleiche Aufträge erhalten; jedoch richtet sich ihr Einsatz meist gegen militärische Ziele.

5087. Kräfte des verdeckten Kampfes kämpfen verschlagen, oft und heimtückisch und entgegen den Bestimmungen des Kriegsvölkerrechts (z. B. durch Tragen der Uniform und Benutzen der Kraftfahrzeuge der eigenen und der verbündeten Streitkräfte oder der Ordnungs- und Sicherungskräfte, absichtliche Gefährdung von Frauen und Kindern, Geiselnahme sowie Tötung Gefangener). Sie tragen vorwiegend Zivilkleidung. Daher können sie überraschend auftreten und leicht wieder verschwinden. Sie sind ein gefährlicher und schwer zu bekämpfender Feind.

5088. Verdeckt kämpfende Kräfte treten meist in **kleinen Trupps oder Gruppen** auf.

Sie werden meist gemeinsam geführt; zumindest haben sie untereinander Verbindung und arbeiten bei der Ausführung ihrer Aufträge zusammen.

Zum Halten der Verbindung setzen sie Melder und Funkgeräte ein, oder sie benutzen das öffentliche Fernsprechnetz. Gewöhnlich verfügen sie über Schusswaffen und Kampfmittel, vor allem Sprengmittel, Handgranaten und Faustfeuerwaffen.

5089. In dicht besiedelten Räumen und Industrieanlagen, aber auch in unzugänglichem, unübersichtlichem Gelände und in Aufnahmeräumen für Flüchtlinge, finden diese Kräfte Verstecke und günstige Bewegungsmöglichkeiten. Sie besitzen meist gute Ortskenntnisse oder lassen ihren Aktionen eine sorgfältige, gut getarnte Aufklärung und Erkundung vorausgehen.

5090. Verdeckt kämpfende Kräfte vermeiden grundsätzlich unmittelbare Berührung mit ihrem Feind, wenn sie das Ziel einer Aktion auch ohne Kampf erreichen können. Sie

- zerstören oder beschädigen Anlagen und Einrichtungen an nicht bewachten Stellen und

- legen heimlich Sprengladungen und Brandsätze in öffentlichen Gebäuden oder Verkehrsmitteln.

Manchmal suchen sie jedoch den Kampf oder nehmen ihn mindestens in Kauf. Sie legen z. B. Kolonnen, Eisenbahntransporten, Einzelfahrzeugen, Spähtrupps, Streifen und Meldern Hinterhalte und überfallen gesicherte Verkehrs- und Fernmeldeanlagen, logistische Einrichtungen, Dienststellen und Truppenunterkünfte.

Sie fassen vorübergehend mehrere Trupps zusammen, um so die örtliche Überlegenheit zu gewinnen.

Danach verschwinden sie meist rasch, um entweder an entfernter Stelle erneut zuzuschlagen oder um in einem Versteck bei der Bevölkerung unterzutauchen.

5.3.2.2 Verhalten gegen verdeckt kämpfende Kräfte

5091. Zur **Abwehr verdeckt kämpfender Kräfte**, die noch nicht als Angehörige feindlicher Streitkräfte enttarnt sind, gehen Soldaten wie bei der Abwehr von Straftaten ziviler Störer vor. Soldaten, denen militärische Wach- oder Sicherheitsaufgaben übertragen sind (z. B. als Posten, Streifen, Transportbegleiter), wenden daher die Befugnisse nach dem Gesetz über die Anwendung unmittelbaren Zwanges und die Ausübung besonderer Befugnisse durch Soldaten der Bundeswehr und zivile Wachpersonen (UZwGBw) an[54]. Soldaten, denen keine militärischen Wach- oder Sicherheitsaufgaben im Sinne des UZwGBw übertragen sind, sind berechtigt, Straftaten mit dem Recht der Notwehr (§ 32 StGB) abzuwehren oder von sonstigen Jedermannsrechten (z. B. dem Recht der vorläufigen Festnahme nach § 127 Abs. 1 Satz 1 StPO) Gebrauch zu machen. Die Soldaten sind über diese gesetzlichen Bestimmungen zu belehren.

5092. In Lagen, in denen mit verdeckt kämpfenden Kräften zu rechnen ist, gelten die Grundsätze der Sicherung, der Aufklärung und der Verteidigung. Darüber hinaus sind folgende Besonderheiten zu beachten.

5093. Nachlässiges und gleichförmiges Verhalten, Abstumpfung und Vetrauensseligkeit bei Sicherung oder Objektschutz können für Soldaten und ihre Kameraden tödliche Folgen haben und die Erfüllung des Auftrags der Gruppe in Frage stellen. Zur Sicherung eingeteilte Soldaten, besonders Posten und Streifen, müssen stets misstrauisch und wachsam sein und dies auch dann bleiben, wenn über längere Zeit keine Feindkräfte oder verdächtige Personen auftreten.

5094. Darüber hinaus haben alle Soldaten bzw. Soldatinnen, auch in rückwärtigen Gebieten, ihre Umgebung aufmerksam zu beobachten und jede verdächtige Wahrnehmung sofort zu melden.

Sie befolgen besonders folgende **Regeln**: Sie

- melden verdächtig erscheinende einzelne Soldaten bzw. Soldatinnen oder Teileinheiten nicht bekannter Verbände;

[54] Vgl. Anlage 7.15, Bezugsdokument 20.

- treten Unbekannten nur dann gegenüber, wenn Vorbereitungen gegen Überraschung getroffen sind;
- meiden in Städten nach Möglichkeit jedes Gedränge, abgelegene Straßen und das Herumstehen auf Straßen und Plätzen (wenn unvermeidlich, dann Rücken zur Wand);
- gehen außer Dienst nie allein, sondern nur zusammen mit anderen aus;
- öffnen bei Nacht die Tür ihrer Unterkunft außerhalb eines geschützten Bereichs nur dann, wenn sie die Einlassbegehrenden an der Stimme erkennen oder diese den Antwortteil der Parole nennen;
- sorgen dafür, dass sie innerhalb eines Gebäudes kein Gegner von außen her beobachten und gezielt unter Feuer nehmen kann (z. B. Fensterläden schießen, Blenden anbringen);
- prüfen vor Einschalten der Beleuchtung, ob die Läden, Vorhänge usw. geschlossen sind;
- betreten keine unbewohnten und unbewachten Gebäude;
- stellen ihr Kraftfahrzeug nur in bewachten Bereichen oder Einrichtungen ab und lassen es außerhalb militärischer Objekte nie unbewacht;
- vermeiden auffällige Gewohnheiten, z. B. regelmäßiges Verlassen oder Betreten einer Unterkunft oder Dienststelle, Gänge und Fahrten zu gleicher Zeit und immer auf gleichem Weg und regelmäßigen Besuch von Lokalen.

5095. Befehle **unbekannter Vorgesetzter** sind erst dann auszuführen, wenn sie sich einwandfrei ausgewiesen haben. Bleiben trotz allem noch Zweifel, meldet man dies den unmittelbaren Vorgesetzten.

5096. Auf Befehl sind **Unterkünfte** auch in rückwärtigen Gebieten so herzurichten, dass sich die Truppe auch gegen überraschende Angreifer verteidigen kann Die Fenster gefährdeter Räume sind gegen Handgranaten und andere Kampfmittel zu sichern (siehe Nr. 4242).

In Ortschaften müssen die Bewohner häufig ihre Häuser räumen, wenn Soldaten bzw. Soldatinnen darin untergebracht werden sollen. Die Truppe vermeidet es möglichst, die Bewohner durch solche Maßnahmen gegen sich aufzubringen.

Alle Soldaten bzw. Soldatinnen müssen dazu beitragen, die Belastung der Betroffenen dadurch erträglicher zu machen, dass sie Hilfe leisten, das fremde Eigentum schonen und versuchen, Verständnis für die Notwendigkeit des Vorgehens zu wecken.

5097. Alle **Anzeichen, die auf einen Überfall hindeuten** können, sind sofort zu melden, z. B.

- Unterbrechung der Fernsprechverbindung oder der Stromzufuhr,
- das Auftreten fremder Personen oder Kraftfahrzeuge,

- verdächtige Geräusche, Rufe und Signale sowie
- Veränderungen an Sperren, Zäunen und Alarmvorrichtungen.

5098. Geraten Soldaten bzw. Soldatinnen in einen Hinterhalt oder stoßen sie sonst überraschend mit dem Feind zusammen, müssen sie unverzüglich die Feuerüberlegenheit erringen und – wenn irgend möglich – entschlossen angreifen und den Feind niederkämpfen.

Erlaubt es die Lage nicht, den Feind anzugreifen, müssen die Soldaten bzw. Soldatinnen sich bis zum Eintreffen eigener Kräfte verteidigen und vor allem den Feind binden.

Oft lässt der Feind sein Ausweichen durch einzelne Kämpfer decken, die bis zur Selbstaufgabe kämpfen. Die Soldaten bzw. Soldatinnen müssen dann versuchen, diese rasch auszuschalten oder zu umgehen. Beim Nachstoßen achten sie auf Hinterhalte.

5099. Für Soldaten bzw. Soldatinnen sind auch im Kampf gegen verdeckt kämpfende Kräfte die Regeln des Kriegsvölkerrechts bindend, soweit diese als Kombattanten enttarnt sind. Sie sind als Kriegsgefangene zu behandeln.

Das gleiche gilt für Zivilpersonen, die als zivile Störer festgenommen worden sind, wenn die Möglichkeit besteht, dass sie als verdeckt kämpfende Kräfte identifiziert werden können. Die Umstände, die zur Gefangennahme geführt haben, insbesondere Erkenntnisse über Rechtsverstöße, sind den Vorgesetzten zu melden.

5.3.3 Soldaten und Soldatinnen als Verwundete; Selbst- und Kameradenhilfe

5100. **Erste Maßnahmen** zur Versorgung verwundeter Soldaten bzw. Soldatinnen in Selbst- und Kameradenhilfe. Dazu gehören auch Bergung und behelfsmäßiger Transport.

5101. Ist der Soldat bzw. die Soldatin als **Einsatzersthelfer A oder B** ausgebildet, kann er bzw. sie auf Befehl des Führers bzw. der Führerin seiner bzw. ihrer Einheit oder Teileinheit den Sanitätstrupp unterstützen. Er bzw. sie trägt dann eine weiße Armbinde mit dem verkleinerten Schutzzeichen.

Solange der Soldat bzw. die Soldatin das Schutzzeichen trägt, darf er bzw. sie nicht an Kampfhandlungen teilnehmen. Von der Handwaffe darf nur Gebrauch gemacht werden, um Verwundete oder sich selbst zu verteidigen. Jeder Angriff auf ihn bzw. sie ist völkerrechtswidrig. Ist die Tätigkeit als Einsatzersthelfer A oder B beendet, ist die Armbinde mit dem Schutzzeichen abzulegen.

5102. Soweit ein Verwundeter bzw. eine Verwundete dazu fähig ist, soll er bzw. sie sich zunächst **selbst helfen**.

Der eigene Auftrag wird so lange ausgeführt, wie es Art und Schwere der Verwundung erlauben. Muss sich der Soldat bzw. die Soldatin behandeln lassen, meldet er bzw. sie sich beim

Teileinheitsführer bzw. der Teileinheitsführerin ab oder lässt sich abmelden; er bzw. sie gibt an, wo, wann und wie er bzw. sie verwundet worden ist, und sucht dann das nächste Verwundetennest, den Sanitätstrupp oder den Truppenverbandplatz auf.

5103. Jeder Soldat bzw. jede Soldatin ist verpflichtet, Verwundeten, die sich selbst nicht helfen können, **Kameradenhilfe** zu leisten; die Lage kann es jedoch erfordern, dass zunächst weitergekämpft werden muss. Die Entscheidung hierüber trifft der Teileinheitsführer bzw. die Teileinheitsführerin; auf sich gestellt entscheidet der Soldat bzw. die Soldatin selbst.

Hilflose Verwundete bringt man in Deckung oder in ein Verwundetennest, leistet Kameradenhilfe oder übergibt sie dem Sanitätstrupp, der die Verwundeten versorgt und sie für den Transport zum Truppenverbandplatz übernimmt.

Der Platz des Sanitätstrupps, der Truppenverbandplatz und, soweit befohlen, das nächste Verwundetennest werden dem Soldaten bzw. der Soldatin bekanntgegeben. Er bzw. sie muss sich ihren Ort einprägen oder aufschreiben.

5104. Müssen **Verwundete zurückgelassen** werden, lagert man sie zunächst in einer Deckung. Wenn nötig, legt man einen Notverband an. Den Platz kennzeichnet man für den Sanitätstrupp durch Sichtzeichen (Bild 161) und meldet ihn. Wenn immer möglich werden **Schwerverwundete nicht allein gelassen**.

5105. Verwundete, die ihre Teileinheit verlassen müssen, nehmen mindestens den Gefechtshelm und ihre persönliche ABC-Schutzausstattung mit, möglichst auch ihre sonstige **Ausrüstung** und ihr persönliches Eigentum.

Sind Verwundete nicht fähig, ihre Ausrüstung selbst mitzunehmen, wird sie sichergestellt, der Einheit übergeben und dort verwahrt. Ihre Handwaffe und Munition führen Verwundete nur mit, wenn sie zur Selbstverteidigung fähig sind. Kampfmittel und überzählige Munition bleiben bei ihrer Teileinheit zurück.



Bild 161 - Sichtzeichen für Verwundete

5106. Die **Erkennungsmarke** und das **Impfbuch** enthalten Angaben, die für die ärztliche Behandlung wichtig sind. Jeder Soldat bzw. jede Soldatin hat sie neben seinem **Truppenausweis** ständig bei sich zu tragen.

5.3.4 Versorgung von Gefallenen

5107. Sterbenden Kameraden steht der Soldat bzw. die Soldatin bei wenn Lage und Auftrag es erlauben.

Befiehlt der Führer bzw. die Führerin, **Gefallene zu bergen**, wird möglichst in Gegenwart eines Zeugen sichergestellt:

- dienstliche Schriftstücke (Truppenausweis, Befehle, Skizzen, Fernmeldeunterlagen usw.),
- Waffen, Munition und Ausrüstung,
- die persönliche Habe, wie Brieftasche, Uhr, Geldbörse, Fotos, Briefe und
- die untere Hälfte der Erkennungsmarke.

Dies alles wird dem Vorgesetzten übergeben und Angaben zu Ort, Zeit und näheren Umständen des Todes gemacht.

Die Bestattung der Gefallenen regelt der Vorgesetzte bzw. die Vorgesetzte.

5.3.5 Soldaten bzw. Soldatinnen als Versprengte

5108. **Versprengte** sind einzelne Soldaten bzw. Soldatinnen, Trupps oder Gruppen, die bei Kampfhandlungen von ihrer Einheit abgekommen oder durch den Feind von ihr abgeschnitten worden sind.

5109. Als Versprengter bzw. Versprengte hat der Soldat bzw. die Soldatin alles zu tun, um wieder zu seiner bzw. ihrer Einheit zurückzukehren. Ist das vorerst nicht möglich, meldet er bzw. sie sich beim nächsten Truppenteil und kämpft dort mit, bis die Lage seine Rückkehr erlaubt.

Vom Führer bzw. der Führerin dieses Truppenteils lässt er bzw. sie sich die Dauer der Unterbrechung und die Teilnahme am Kampf bestätigen.

5110. Ist jede Verbindung zu eigenen Kräften verloren, muss man sich zur eigenen Truppe **durchschlagen**.

5111. Soldaten bzw. Soldatinnen, die von ihrer Einheit abgekommen sind und für die Zeit ihrer Abwesenheit weder einen Nachweis vorlegen noch überzeugende Gründe anführen können, setzen sich dem **Verdacht der eigenmächtigen Abwesenheit oder der Fahnenflucht** aus.

5.3.6 Soldaten bzw. Soldatinnen als Kriegsgefangene

5112. Der Soldat bzw. die Soldatin hat auch in schwierigen Lagen alles daranzusetzen, eine **Gefangennahme** zu verhindern. Droht dennoch die Gefangennahme, muss alles vernichtet oder unbrauchbar gemacht werden, was für den Feind von Wert sein kann, z. B. Waffen, Munition, Funkgeräte, Fahrzeuge und Schriftstücke. Nach der Gefangennahme versucht man, so früh wie möglich zu fliehen und sich zur eigenen Truppe durchzuschlagen.

In der Kriegsgefangenschaft besteht für den Soldaten bzw. die Soldatin die Treuepflicht gegenüber der Bundesrepublik Deutschland weiter. Er bzw. sie darf sich weder durch Propaganda noch durch Versprechungen oder Druck davon abbringen lassen.

5113. Bei **Vernehmungen** ist der bzw. die Kriegsgefangene nur verpflichtet, folgende Daten anzugeben.

- Name und Vorname,
- Dienstgrad,
- Geburtsdatum und
- Erkennungsnummer (PK auf der Erkennungsmarke).

Auf Verlangen ist der Truppenausweis vorzuzeigen.

5114. Nach dem III. Genfer Abkommen ist der Soldat bzw. die Soldatin in Kriegsgefangenschaft den allgemeinen Gesetzen, Verordnungen und Bestimmungen unterworfen, die für die Streitkräfte der Gewahrsamsmacht gelten.

Die Gewahrsamsmacht ist berechtigt, Verstöße disziplinar oder gerichtlich zu ahnden.

5115. Die **Gewahrsamsmacht** ist gegenüber den Kriegsgefangenen u. a. verpflichtet,

- ihnen ihren Truppenausweis, ihre persönlichen Sachen und die Teile ihrer militärischen Ausrüstung zu belassen, die sie zur Bekleidung, Verpflegung und zum persönlichen Schutz brauchen;
- ihnen ihre Empfangsbescheinigung über abgenommene Geldbeträge und Wertgegenstände auszuhändigen;
- sie nur in einer Sprache, die sie verstehen, oder mit Hilfe eines Dolmetschers zu vernehmen;
- sie in einem Lager unterzubringen, das nicht durch Kampfhandlungen gefährdet ist;
- sie menschenwürdig zu behandeln, ausreichend zu verpflegen und zu bekleiden, ärztlich zu versorgen und ihnen Einrichtungen zur Gesundheitspflege zur Verfügung zu stellen;
- ihnen die Postverbindung mit der Familie und der Zentralauskunftsstelle für Kriegsgefangene zu ermöglichen;
- bei einem Gerichtsverfahren Vertreter der Schutzmacht einzuschalten.

5116. Der Soldat bzw. die Soldatin hat Anspruch darauf, dass die Gewahrsamsmacht die kriegsvölkerrechtlichen Bestimmungen beachtet. Wenn nötig, soll er bzw. sie sich nachdrücklich auf seine bzw. ihre Rechte berufen und vom **Beschwerderecht** gegenüber den Behörden der Gewahrsamsmacht und der Schutzmacht Gebrauch machen.

5117. Für das Verhalten in Kriegsgefangenschaft gelten **Grundregeln**, die im Interesse des bzw. der einzelnen, der Allgemeinmacht der Kriegsgefangenen und der eigenen Truppe zu beachten sind und die nicht gegen das Kriegsvölkerrecht verstoßen.

Kriegsgefangene sind weiterhin Soldaten bzw. Soldatinnen der eigenen Streitkräfte und damit an ihre Pflichten gemäß Soldatengesetz gebunden.

Sie

- verweigern beharrlich alle Angaben (Ausnahmen siehe Nr. 5113),
- unterschreiben nichts (auch keine Vernehmungsprotokolle),
- verhalten sich unauffällig,
- nutzen jede Möglichkeit zur Flucht,

- helfen anderen Kriegsgefangenen bei der Flucht,
- nehmen keine Erleichterungen an, die nicht allen Kriegsgefangenen im Lager in gleicher Weise zukommen,
- übernehmen keine Disziplinargewalt,
- misstrauen allen vom Feind oder aus unbekannter Quelle stammenden Informationen,
- begegnen Kriegsgefangenen die einer höheren Dienstgradgruppe angehören, mit Achtung und befolgen ihre Befehle,
- sind misstrauisch gegenüber ihnen unbekannten Kriegsgefangenen (Spitzelgefahr),
- schließen sich zuverlässigen und bewährten Kameraden an,
- stützen körperlich oder seelisch anfällige Kriegsgefangene nach Kräften,
- teilen ihren Tag ein und beschäftigen sich sinnvoll, soweit sie nicht zum Arbeitseinsatz herangezogen werden,
- setzt alles daran, durch ständige Übung seine geistigen und körperlichen Kräfte zu erhalten und
- betreibt regelmäßig und so gründlich wie möglich Körperpflege.

Kriegsgefangene sollen keine Verzweiflung aufkommen lassen, weder in sich noch bei ihren Kameraden, sich nicht selbst aufgeben oder das Vertrauen in die eigene Sache verlieren.

5.3.7 Verhalten gegenüber Kriegsgefangenen

5118. Kriegsgefangene sind zu entwaffnen, zu durchsuchen und auf Befehl des Teileinheitsführers bzw. der Teileinheitsführerin zum bzw. zur nächsten Vorgesetzten zu bringen.

5119. **Verwundeten Gefangene** versorgt man nach der Entwaffnung und Durchsuchung wie Angehörige der eigenen oder der verbündeten Streitkräfte. Ob Gefangene dann weiterzuleiten oder als Verwundete abzutransportieren sind, richtet sich nach Art und Schwere der Verletzung.

5120. Um Gefangene zu **entwaffnen**, fordert man durch Zurufe und Zeichen auf, Waffen und Kampfmittel abzulegen. Der Soldat bzw. die Soldatin beobachtet dabei mit entsicherter Handwaffe und hält so Abstand, dass er bzw. sie nicht in ein Handgemenge gerät und sofort schießen kann, falls der bzw. die Gefangene ihn bzw. sie plötzlich angreift oder zu fliehen versucht.

Auch nach der Entwaffnung muss der Soldat bzw. die Soldatin misstrauisch bleiben und darf sich nicht ablenken lassen. Er bzw. sie fordert ihn unter Androhung des Schusswaffengebrauchs auf, sich hinzusetzen oder hinzulegen, sich still zu verhalten und zu gehorchen. Die Waffe bleibt schussbereit auf den Gefangenen bzw. die Gefangene gerichtet.

5121. Gefangene sind möglichst in einer Deckung zu **durchsuchen**.

Ein zweiter Soldat bzw. eine zweite Soldatin überwacht mit der Waffe im Anschlag die Durchsuchung, hält ausreichenden Abstand, und muss freies Schussfeld haben (Bild 162).

Gefangene müssen eine Körperstellung einnehmen, aus der sie nicht überraschend angreifen können; das ist besonders wichtig, wenn man den Gefangenen bzw. die Gefangene ausnahmsweise allein durchsuchen muss.

An Gefangene ist von hinten heranzutreten und sie sind anzuweisen, sich nicht umzusehen.

Der durchsuchende Soldat bzw. die durchsuchende Soldatin darf nicht zwischen Gefangene und den Wirkungsbereich des überwachenden Soldaten bzw. der überwachenden Soldatin geraten.



Bild 162 - Überwachen der Durchsuchung

5122. **Ist der Soldat bzw. die Soldatin allein**, kann er bzw. sie Gefangene auf verschiedene Weise durchsuchen.

a. Durchsuchung eines liegenden Gefangenen bzw. einer liegenden Gefangenen (Bilder 163 und 164):

Der bzw. die Gefangene muss

- sich auf den Bauch legen,
- die Arme auf dem Rücken verschränken,

- die Beine übereinanderschlagen,
- sich zum Durchsuchen der Vorderseite auf den Rücken drehen, dabei die verschränkten Arme unter den Rücken legen und die Beine übereinander schlagen.

Der durchsuchende Soldat bzw. die durchsuchende Soldatin hält zur Durchsuchung der linken Seite des bzw. der Gefangenen die Waffe in der rechten Hand, Finger am Abzug. Durchsucht er bzw. sie die rechte Seite, verfährt er bzw. sie umgekehrt.

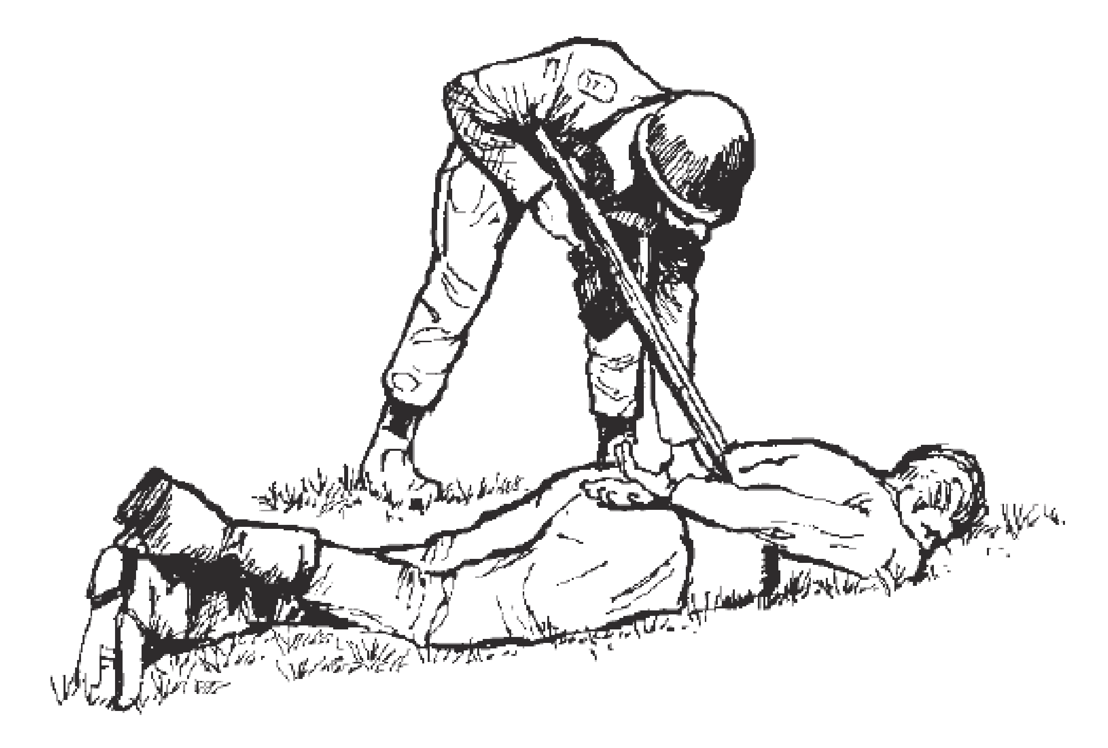


Bild 163 - Durchsuchung eines bzw. einer auf dem Bauch liegenden Gefangenen

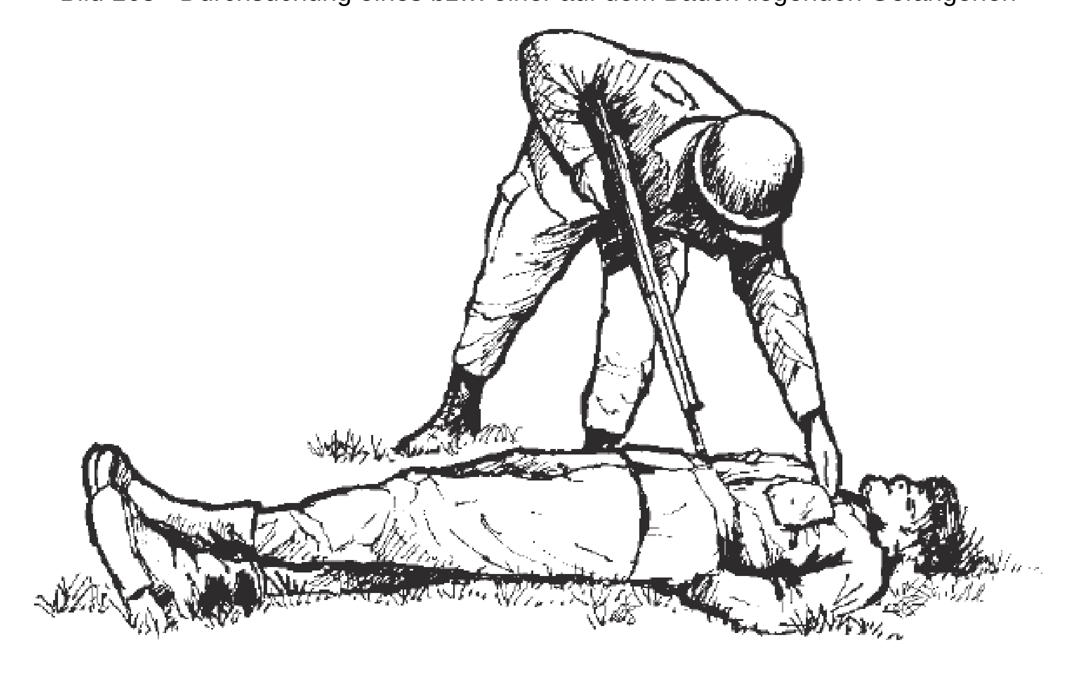


Bild 164 - Durchsuchung eines bzw. einer auf den Rücken gedrehten Gefangenen

b. Durchsuchung eines bzw. einer angelehnt stehenden Gefangenen (Bild 165):

Der bzw. die **Gefangene** muss

- die Hände im Nacken verschränken,
- sich mit Kopf und Ellenbogen an die Wand lehnen,
- seine Füße zwei Schritte von der Wand (dem Baum usw.) zurücksetzen und übereinander schlagen.

Der **durchsuchende Soldat bzw. die durchsuchende Soldatin**

- steht in leichter Schrittstellung und hält zur Durchsuchung der linken Seite des bzw. der Gefangenen die Waffe mit der rechten Hand in Hüftgegend, Finger am Abzug, Rohrmündung auf den Körper des bzw. der Gefangenen gerichtet,
- stellt beim Durchsuchen der linken Seite seinen linken Fuß vor die Füße des bzw. der Gefangenen, um ihn bzw. sie beim Versuch der Gegenwehr durch Zurückreißen der Füße sofort nach vorn stürzen zu lassen.

Beim Durchsuchen der rechten Seite ist sinngemäß zu verfahren.



Bild 165 - Durchsuchung eines bzw. einer angelehnt stehenden Gefangenen

5123. Geben sich mehrere Soldaten bzw. Soldatinnen gleichzeitig gefangen, sind sie nach der Entwaffnung **einzeln nacheinander** zu durchsuchen. Ein genügender Abstand zu den anderen Gefangenen ist notwendig.

Wartende oder bereits durchsuchte Gefangene sind währenddessen zu bewachen. Ihnen ist zu befehlen, eine Körperstellung wie zur Durchsuchung einzunehmen. Zumindest jedoch sind sie anzuweisen, die Hände im Nacken zu verschränken und dem Bewacher bzw. der Bewacherin den Rücken zuzukehren. Das Sprechen untereinander ist ihnen zu verbieten und zu verhindern.

Führer bzw. Führerinnen sind von den übrigen Gefangenen zu trennen, möglichst zuerst zu durchsuchen und abzuführen.

5124. Muss ein Soldat bzw. eine Soldatin ausnahmsweise **allein** mehrere Gefangene durchsuchen, lässt er bzw. sie die Gefangenen sich in einer Reihe im Abstand von 3 bis 4 Schritt hinlegen und die Arme auf dem Rücken verschränken. Dann tritt er bzw. sie von hinten an den letzten Gefangenen der Reihe heran, durchsucht ihn (siehe Nr. 5122a), lässt ihn sich anschließend vor dem vordersten Gefangenen wieder hinlegen und wiederholt das Verfahren bei den übrigen Gefangenen.

5125.

a. Jede Durchsuchung muss gründlich sein. Immer muss damit gerechnet werden, dass Gefangene noch Waffen, wichtige Ausrüstung oder Schriftgut am Körper tragen.

Bei der Durchsicht nimmt man dem bzw. der Gefangenen zunächst die Kopfbedeckung ab, prüft sie mit einem Blick und legt sie außer Reichweite zur Seite; dann tastet man die Bekleidung und den Körper von oben nach unten ab. Erlaubt es die Lage, lässt man den Gefangenen bzw. die Gefangene anschließend vorübergehend die Oberbekleidung ablegen und durchsucht diese nochmals gesondert.

b. Gefangenen ist alles abzunehmen, was sie zum Kampf oder zum Zurechtfinden auf der Flucht brauchen können und was Aufschluss über den Feind geben kann. Hierzu gehören vor allem Waffen, Munition, Kampfmittel, Messer, Karten und Kompasse sowie Schriftstücke, Skizzen und Fotos mit militärischem Inhalt.

Versuchen Gefangene, Schriftstücke zu vernichten, sind sie daran zu hindern.

c. Gefangenen ist alles **zu belassen**, was der oder die einzelne zum Leben, zum persönlichen Schutz und zur Identifizierung benötigt, vor allem ABC-Schutzausstattung, Helm, Bekleidung, Zeltbahn, Essgeschirr, Feldflasche, zum persönlichen Verbrauch bestimmte Lebensmittel, Verbandmaterial und Truppenausweis. Auch Geld, Wertsachen, Gegenstände von persönlichem Wert und eindeutig private Schriftstücke oder Privatfotos darf dürfen Gefangene behalten.

5126. Die Aussagen der Gefangenen und die bei ihnen gefundenen Schriftstücke können wichtige **Aufschlüsse über den Feind** und seine Absichten ermöglichen oder bisherige Erkenntnisse

bestätigen. Gefangene sind zum bzw. zur nächsten Vorgesetzten zu bringen; abgenommene Karten, Papiere und Waffen werden dort abgegeben.

5127. Bevor Gefangene **weggeführt** werden, sind sie unter Androhung des Schusswaffengebrauchs vor Flutversuchen zu warnen und ihnen ist zu befehlen

- die Hände im Nacken zu verschränken,
- in der gezeigten Richtung vorzugehen,
- jedes Sprechen zu unterlassen und
- sich nicht umzublicken.

Der Soldat bzw. die Soldatin folgt in einem Abstand so, dass er bzw. sie alle Gefangenen überblicken kann. Die Waffe ist fertiggeladen, entsichert und ständig auf die Gefangenen gerichtet. Eine Flucht hat ist notfalls mit der Waffe zu verhindern.

5128. Muss der Soldat bzw. die Soldatin einen **Gefangenentransport** begleiten, hat er bzw. sie die Waffe in gleicher Weise wie beim Wegführen schussbereit zu halten. Jeder Fluchtversuch ist zu unterbinden.

Es darf nicht zugelassen werden, dass Gefangene ihre Ausrüstung beschädigen oder veräußern oder ihre Abzeichen entfernen oder verändern. Unterhaltungen unter den Gefangenen oder mit anderen Personen sind nicht zu dulden und es sind auch selbst keine Gespräche mit den Kriegsgefangenen zu führen.

Kriegsgefangene sind menschenwürdig zu behandeln; sie müssen vor Misshandlung, Bedrohung, Beschimpfung und entwürdigender Neugier geschützt werden.

5129. Sanitätspersonal und Feldgeistliche des Feindes gelten nicht als Kriegsgefangene. Sie werden entwaffnet und durchsucht; aufgrund der Ausweiskarte für die Mitglieder des Sanitäts- und des Seelsorgepersonals der Streitkräfte (mit Lichtbild und Schutzzeichen) wird festgestellt, dass sie zu dem Personenkreis gehören, der nach dem Kriegsvölkerrecht zu schützen ist. Sie sind ebenfalls unter Bewachung zum Führer bzw. zur Führerin der Teileinheit und von dort weiter nach rückwärts zu bringen. An der Betreuung und Versorgung von Kriegsgefangenen dürfen sie nicht gehindert werden.

5.3.8 Verhalten gegenüber der Bevölkerung

5130. Das **Verhalten der Bevölkerung** kann die Ausführung eines Auftrags erheblich erleichtern oder auch erschweren.

Der Feind wird auf die Bevölkerung mit Falschmeldungen, Gerüchten, Versprechungen, Drohungen und möglicherweise auch mit Terror einwirken, um

- Misstrauen zwischen Truppe und Bevölkerung zu säen,

- den Widerstandswillen der Bevölkerung zu brechen,
- die Bevölkerung gefügig zu machen oder sie für sich zu gewinnen und
- möglichst große Bevölkerungsteile dazu zu bringen, seinen Kampf aktiv oder passiv zu unterstützen.

5131. Erfolg oder Misserfolg dieser Bemühungen des Feindes hängen in hohem Maße vom **Auftreten der eigenen Truppe** ab. Jeder Soldat bzw. jede Soldatin muss deshalb dazu beitragen, das Vertrauen der Bevölkerung zu gewinnen und zu erhalten, indem er bzw. sie

- diszipliniert auftritt,
- unnötige Belastungen der Bevölkerung vermeidet,
- notwendige Belastungen erklärt, soweit Lage, Auftrag und Geheimhaltungspflicht das zulassen,
- Gerüchten und Feindpropaganda entgegentritt,
- die Bevölkerung zu einem der Lage entsprechenden Verhalten anleitet,
- ihr hilft, soweit es ihm bzw. ihr möglich ist und
- die Regelungen des Kriegsvölkerrechts beachtet.

6 Sicherheitsbestimmungen

6001. Wegen der großen Zahl der in dieser Zentralrichtlinie zu den verschiedenen Ausbildungsgebieten enthaltenen Sicherheitsbestimmungen werden diese hier nicht im Wortlaut wiederholt.

Im Folgenden werden zum schnellen Auffinden die Fundstellen aufgeführt.

Der Führer bzw. die Führerin hat die erforderlichen Maßnahmen dazu zu befehlen, zu überwachen und durchzusetzen.

6002. Umgang mit Handwaffen, Panzerabwehrhandwaffen und Kampfmitteln

a. Für den Umgang mit Handwaffen, Panzerabwehrhandwaffen und Kampfmitteln gelten die Schieß- und Waffenregelungen bzw. -bestimmungen; beim Einsatz von Nebel- und ABC-Darstellungsmitteln gelten die Bestimmungen für den Gebrauch von ABC-Darstellungsmitteln[55].

b. Rückstrahlzone für die Panzerfaust: siehe Nr. 4232

c. In der **Ausbildung** ist zu beachten:

- in der Pirschhaltung die fertiggeladene Handwaffe (auch das Maschinengewehr) bei jeder Art von Munition sichern (siehe Nr. 4224 und Anlage 7.1); erst unmittelbar vor Feuereröffnung entsichern,

[55] Vgl. Anlage 7.15, Bezugsdokumente 8 und 55.

- die Handwaffe vor dem Sprung sichern (siehe Nr. 2128),
- mit dem Maschinengewehr in Hüftanschlag nur mit Manövermunition schießen (siehe Anlage 7.1),
- beim Werfen mit Gefechtshandgranaten und beim Vorüben mit Übungshandgranaten nach dem Wurf unverzüglich Deckung nehmen (siehe Anlage 7.1),
- Feuerüberfall mit Handgranaten nur mit Übungshandgranaten (Nr. 2117, Anlage 7.1),
- Werfen von Gefechtshandgranaten nur als Schulwerfen auf dem Wurfstand.

6003. Überwinden von Hindernissen

a. Allgemeine Sicherheitsbestimmungen

- Sperren: siehe Nr. 3179,
- Sumpf und Moor: siehe Nr. 3186,
- Gewässer: siehe Nrn. 3187, 3188, 3190-3192, 3196, 3198-3200, 3202-3205,
- Kletterhilfen: siehe Nrn. 3206, 3207

b. Besonderheiten bei der **Ausbildung**: siehe Nrn. 3208, 3214-1646.

c. Ausbildung auf der **Hindernisbahn**: siehe Anlage 7.2

6004. Ausbildung im **Nahkampf**: siehe Anlage 7.1

6005. Leben im Felde

- Verpflegung (allgemein): siehe Nr. 2172
- Gefrorene und verdorbene Lebensmittel: siehe Nrn. 2216, 2219
- Trinkwasser: siehe Nrn. 2202, 2203, 2208, 2211

6006. Nahrungsmittel aus der Natur

- Pilze: siehe Nr. 5010 und Anlage 7.11
- Kontaminierte Nahrungsmittel: siehe Nr. 5011
- Fleisch: siehe Nrn. 5013, 2314, 5027
- Fisch: siehe Nr. 5029
- Andere Lebewesen: siehe Nr. 5030

6007. Fußmarsch bei eingeschränkter Sicht: siehe Anlage 7.8

Fußmarsch: siehe Nr. 4052 (Fußnote)

6008. Einweisen von Kraftfahrzeugen

Kraftfahrzeuge sind auf engem Raum (z. B. Kfz-Hallen) oder in unübersichtlichem Gelände durch einen vom Fahrzeug abgesessenen Soldaten bzw. eine vom Fahrzeug abgesessene Soldatin einzuweisen[56] (siehe Nrn. 4040 bis 4042).

Dabei wirken Kraftfahrer bzw. Kraftfahrerinnen und Einweiser eng zusammen.

Dazu

- geht der Einweiser im Schritt vor dem Kraftfahrzeug,
- darf der Einweiser niemals vor oder hinter dem Kraftfahrzeug stehen, sondern nur seitlich davon mit Blickverbindung zum Kraftfahrer bzw. zur Kraftfahrerin,
- hat der Einweiser das Fahrzeug anzuhalten, wenn er seinen Platz wechseln muss,
- darf der Einweiser weder **unmittelbar** vor dem Fahrzeug noch rückwärts gehen,
- hat der Einweiser in kurzen Zeitabständen durch einen Blick nach hinten zu prüfen, ob das Fahrzeug folgt und ob sein Abstand zum Fahrzeug ausreichend ist,
- sind bei **eingeschränkter Sicht** die Zeichen mit der Taschenleuchte zu geben,
- darf der **Kraftfahrer bzw. die Kraftfahrerin** nur im Schritttempo fahren,
- hat der Kraftfahrer bzw. die Kraftfahrerin ständig Blickverbindung zum Einweiser zu halten,
- muss der Kraftfahrer bzw. die Kraftfahrerin sofort anhalten, wenn er bzw. sie die Zeichen des Einweisers nicht mehr sieht oder Zweifel an der Bedeutung hat.

Es kann erforderlich sein, das **Zurücksetzen** vom Fahrzeug aus zu leiten.

In der Ausbildung und in Übungen ist dies nur zulässig, wenn es der Ausbildungszweck erfordert und

- das Blickfeld für den Einweiser ausreicht,
- der Raum hinter dem Fahrzeug frei und
- die Verständigung mit dem Kraftfahrer bzw. der Kraftfahrerin gewährleistet ist.

6009. Kenntlichmachung haltender und liegengebliebener Fahrzeuge: siehe Anlage 7.9

6010. Verhalten bei Gewitter: siehe Anlage 7.10

6011. Schutz vor Kälte- und Hitzeschäden: siehe Nrn. 4056-4059 und Anlage 7.12

[56] Gilt für Kettenfahrzeuge auch in Kasernenanlagen, auf Abstellplätzen und in technischen Bereichen.

7 Anlagen

7.1 Nahkampf

7.1.1 Ausbildung auf der Nahkampfbahn

1. Die **Nahkampfausbildung** findet ihren Höhepunkt auf der Nahkampfbahn. Hier soll der Soldat bzw. die Soldatin das bisher Erlernte im Rahmen einer Lage anwenden.

Zu dieser Ausbildung ist der Feldanzug wie zum Gefechtsdienst zu tragen.

2. Auf der Nahkampfbahn ist der Soldat bzw. die Soldatin vor **plötzliche Nahkampflagen** zu stellen, die ihn bzw. sie zwingen, schnell zu reagieren und den Gegner zu überwältigen.

Zur **Feinddarstellung** sind Soldaten und Soldatinnen einzuteilen, die mit vorher bestimmten Techniken angreifen und die auszubildenden Soldaten und Soldatinnen zur entsprechenden Abwehr zwingen.

3. Für diese Ausbildung ist ein **Gelände** auszuwählen, in dem das gedeckte Vorgehen des Soldaten bzw. der Soldatin und das überraschende Auftreten des „Feindes“ möglich ist (Hauswand, Langholzstapel, Röhren usw.). Ein welliges, mit Buschwerk bedecktes Gelände mit weichem Boden ohne Steine und Baumwurzeln an der Oberfläche ist besonders günstig. Weniger geeignetes Gelände ist entsprechend herzurichten.

4. Der Ausbildungsleiter bzw. die Ausbildungsleiterin legt vor Beginn der Ausbildung fest, welche Art des Angriffs auf der jeweiligen Station durchzuführen ist.

5. Der Soldat bzw. die Soldatin durchläuft die Nahkampfbahn in der Geschwindigkeit, die die Lage erfordert; der Ausbilder bzw. die Ausbilderin begleitet ihn bzw. sie.

6. Der Soldat bzw. die Soldatin muss darauf eingestellt sein, die Schrecksekunde eines überraschenden Angriffs schnell zu überwinden und richtig zu reagieren. Die Bahn soll so angelegt sein, dass die Anforderungen dem **Ausbildungsstand des Soldaten bzw. der Soldatin entsprechen** und dieser bzw. diese zum Erfolg kommen kann.

7. Erkannte Mängel können nach dem Durchlaufen der Nahkampfbahn in Parallelausbildung im Warteraum abgestellt werden.

8. Einen Anhalt für den Aufbau und Ablauf der Nahkampfausbildung auf einer Nahkampfbahn gibt Bild 166.

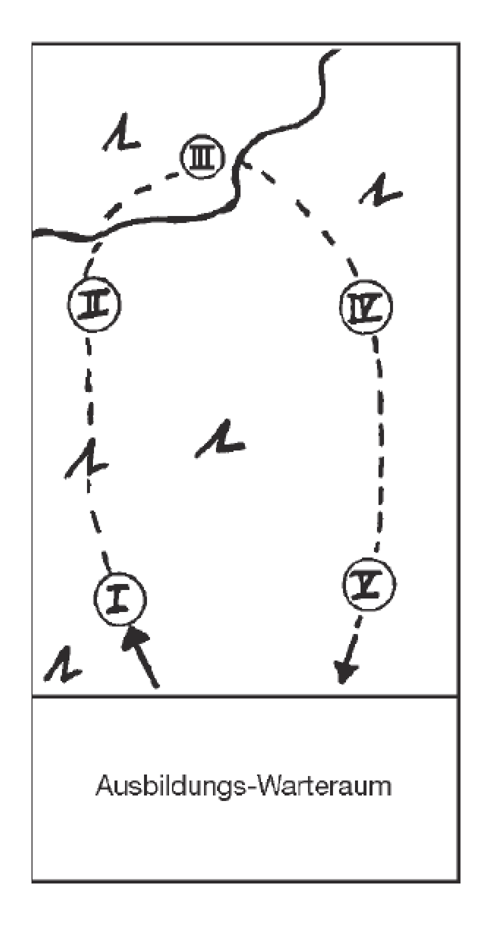


Bild 166 - Nahkampfbahn (Anhalt)

Erläuterungen:

Station 1:

Übungszweck:

Befreiungsschläge

Verhalten des „Feindes“:

Umklammerung von hinten.

Station II:

Übungszweck:

Abwehr eines Schlages von oben

Verhalten des „Feindes“:

Springt überraschend aus einer Deckung und greift von vorn mit einem Stock an.

Station III:

Übungszweck:

Abwehr eines Bajonettangriffs

Verhalten des „Feindes“:

Taucht plötzlich von vorn auf und greift an.

Station IV:

Übungszweck:

Abwehr eines von unten geführten Messerstoßes

Verhalten des „Feindes“:
Feind springt aus einem Gebüsch auf den Soldaten bzw. die Soldatin zu

Station V:

Übungszweck:

Befreiung aus der Rückenlage

Verhalten des „Feindes“:

Reißt den Soldaten bzw. die Soldatin von hinten zu Boden und würgt ihn von vorn am Hals.

7.1.2 Kampf Mann gegen Mann

9. Durch Fallübungen muss der Soldat bzw. die Soldatin lernen, Verletzungen vorzubeugen, wenn er bzw. sie im Nahkampf zu Boden geworfen wird.

Der Soldat bzw. die Soldatin erlernt

- den Fall links,
- den Fall rechts,
- den Fall rückwärts.

10. Fall links: Aus der Laufstellung das linke Bein am eingeknickten rechten vorbeiführen (Bild 167);



Bild 167 – Fall links (1)

Aus der Laufstellung das linke Bein am eingeknickten rechten vorbeiführen (Bild 167);

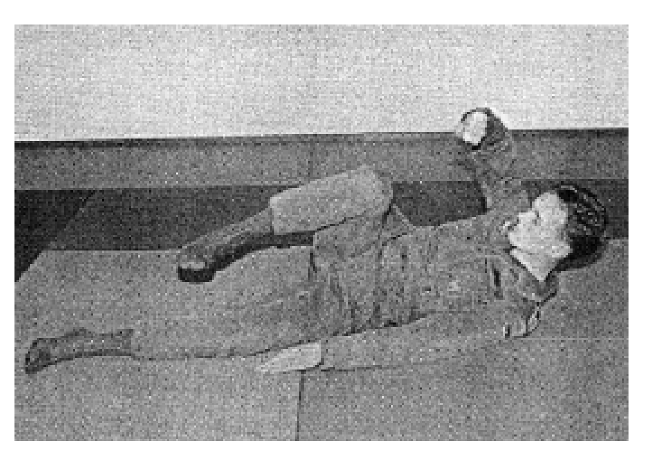


Bild 168 – Fall links (2)

zur linken Seite fallen,

durch kräftiges körpernahes Abschlagen mit dem gestreckten **linken** Arm den Fall abfangen (Bild 168);

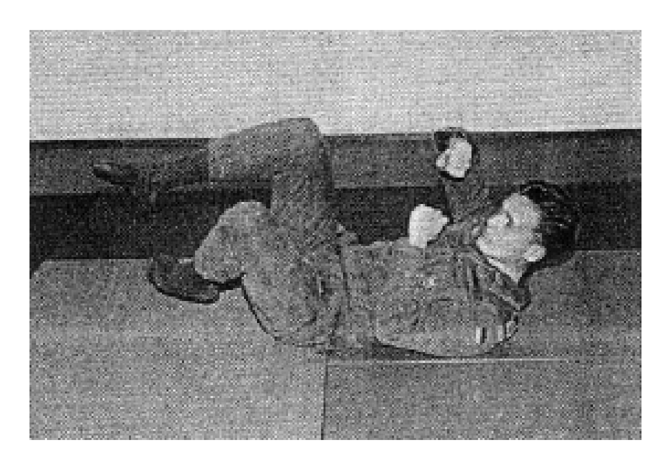


Bild 169 – Fall links (3)

Verteidigungshaltung im Liegen einnehmen (Bild 169);



Bild 170 – Fall links (4)

nach hinten aufstehen (Bild 170);



Bild 171 – Fall links (5)

Abwehrhaltung im Stehen einnehmen (Bild 171).

11. Fall rechts:

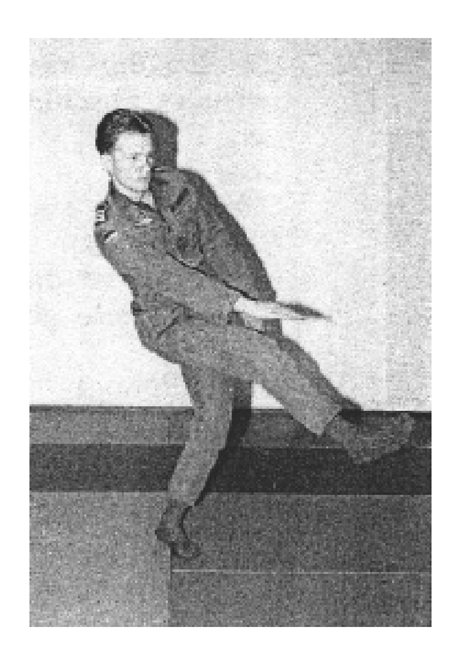


Bild 172 – Fall rechts

Aus der Laufstellung das rechte Bein am eingeknickten linken vorbeiführen (Bild 172);

durch körpernahes kräftiges Abschlagen mit dem gestreckten **rechten** Arm den Fall abfangen;

Verteidigungshaltung im Liegen einnehmen, Aufstehen, Abwehrhaltung im Stehen einnehmen (wie Bild 169-171).

12. Fall rückwärts

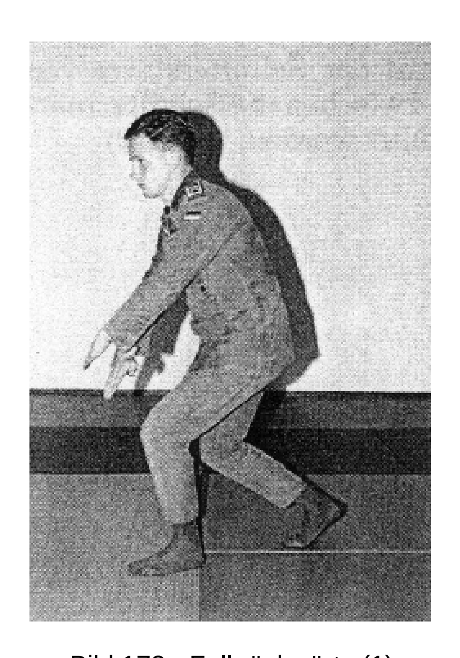


Bild 173 - Fall rückwärts (1)

Schritt nach hinten,

in die Knie gehen,

Arme vorbringen (Bild 173);

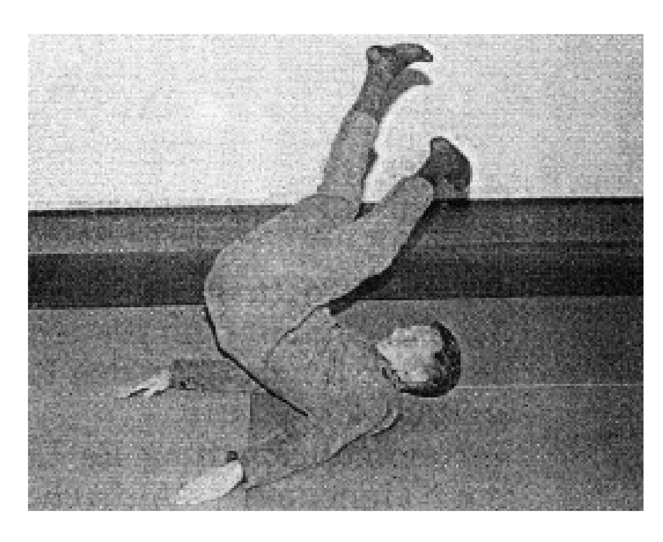


Bild 174 - Fall rückwärts (2)

Fall rückwärts,

mit beiden Armen gleichmäßig körpernah abschlagen,

über **eine** Schulter zum Stand abrollen (der Kopf ist dabei zur Seite geneigt);

Verteidigungshaltung, ... wie Bild 171.

7.1.3 Abwehr gegen Schlag, Stoß oder Stich

13. Greift der Feind mit Schlag, Stoß oder Stich an, kann der Soldat bzw. die Soldatin seinerseits die Handwaffe mit Stoß und Schlag einsetzen.

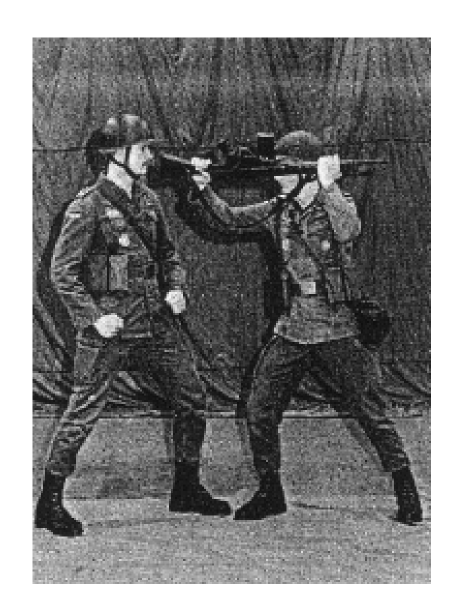
14. Der **Stoß mit dem Gewehr**



Bild 175 - Stoß mit dem Gewehr (1)

kann mit der Schulterstütze von **hinten** zwischen die Schulterblätter geführt werden (Bild 175).

Mit quer gehaltener Waffe schlägt der Soldat bzw. die Soldatin mit Mündung oder Schulterstütze (wenn möglich nach Abblocken) von der Seite gegen den Kopf des Feindes.



Die rechte Hand führt dabei eine schnelle Bewegung mit der Schulterstütze von unten nach oben links aus, gleichzeitig zieht die linke die Mündung zum Körper (Bild 176).

Bild 176 - Stoß mit dem Gewehr (2)

15. Schläge mit dem Klappspaten führt der Soldat bzw. die Soldatin mit einer Längskante des ausgeklappten Spatenblattes aus.

Er bzw. sie zielt dabei auf den Kopf oder den Hals mit Schulteransatz (Bild 177),



Bild 177 - Schlag mit dem Klappspaten auf den Hals mit Schulteransatz

oder versucht die Nieren zu treffen (Bild 178).



Bild 178 - Schlag mit dem Klappspaten in die Nierengegend

16. Schläge von oben wehrt der Soldat bzw. die Soldatin mit dem Gewehr ab:

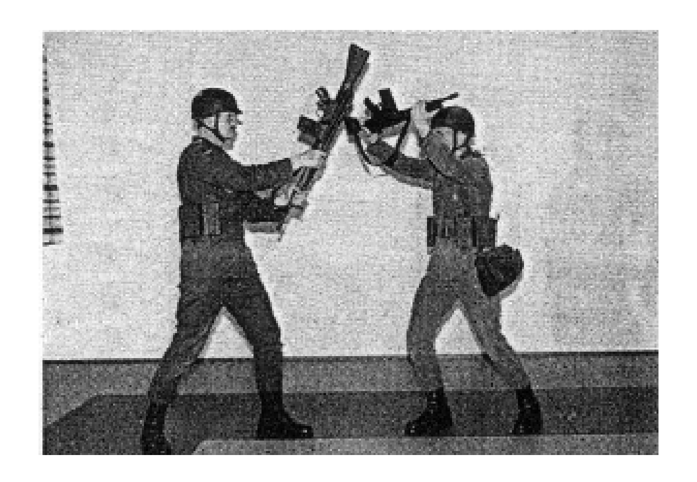


Bild 179 - Abwehr Schlag von oben (1)

Abblocken durch Querhalten der Waffe; die rechte Hand erfasst die Schulterstütze, die linke den Handschutz (Bild 179),



Bild 180 - Abwehr Schlag von oben (2)

Oberkörper nach links drehen; durch Strecken des rechten Arms und gleichzeitiges Anwinkeln des linken die Angriffswaffe zur Seite drücken (Bild 180);

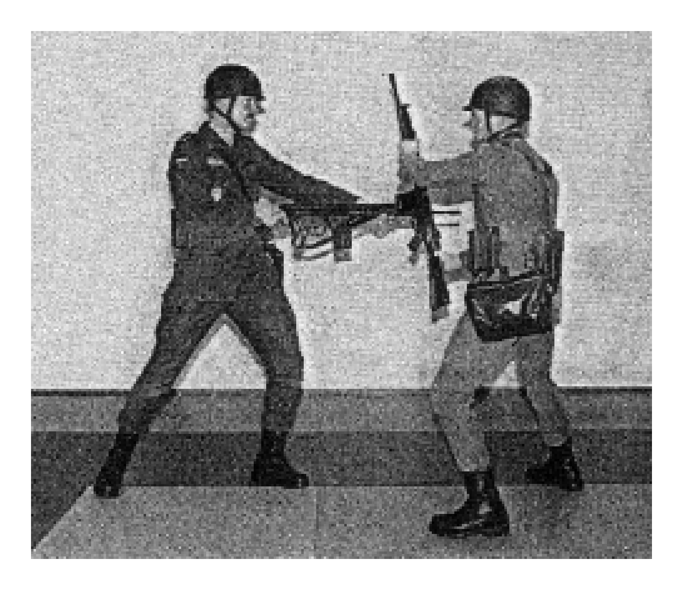


danach mit der Schulterstütze ins Gesicht schlagen (Bild 181).

Bild 181 - Abwehr Schlag von oben (3)

Diese Abwehr ist sinngemäß gegen alle Schläge von oben (z. B. Messer, Stock, Spaten) anzuwenden.

17. Stoß oder **Stich gegen die Körpermitte** oder den Kopf wehrt der Soldat bzw. die Soldatin mit dem Gewehr ab:



Ausfallschritt nach links (dabei wird der Körper aus der Stoßrichtung gebracht),

die senkrecht gehaltene Waffe leitet durch einen Schlag die Angriffswaffe nach rechts ab (Bild 182);

Bild 182 - Abwehr Stich gegen die Körpermitte (1)

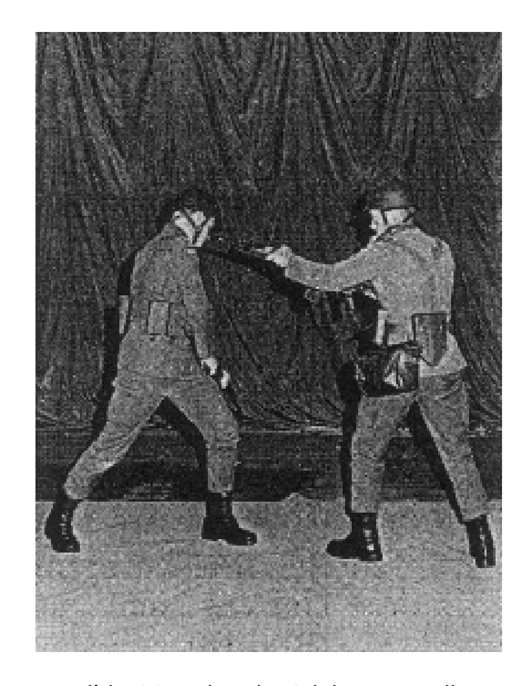


Bild 183 - Abwehr Stich gegen die Körpermitte (2)

unmittelbar danach durch Strecken des linken Arms einen Schlag mit der Mündung in das Gesicht des Feindes führen (Bild 183).

Diese Abwehr ist sinngemäß gegen alle Stöße und Stiche (z. B. mit Gewehr, Messer, Stock) anzuwenden.

18. Stehen **weder Waffe noch Hilfsmittel** zur Verfügung, verteidigt man sich in der Regel durch Armblock, Tritt, Schlag oder Stoß.

19. Einen Bajonettangriff wehrt der Soldat bzw. die Soldatin wie folgt ab:



Bild 184 - Abwehr Bajonettangriff (1)

Ausfallschritt nach links – vorwärts (dabei wird der Körper aus der Stoßrichtung gebracht);

unter Drehung des Körpers nach rechts ergreifen beide Hände die Angriffswaffe von oben (Bild 184);

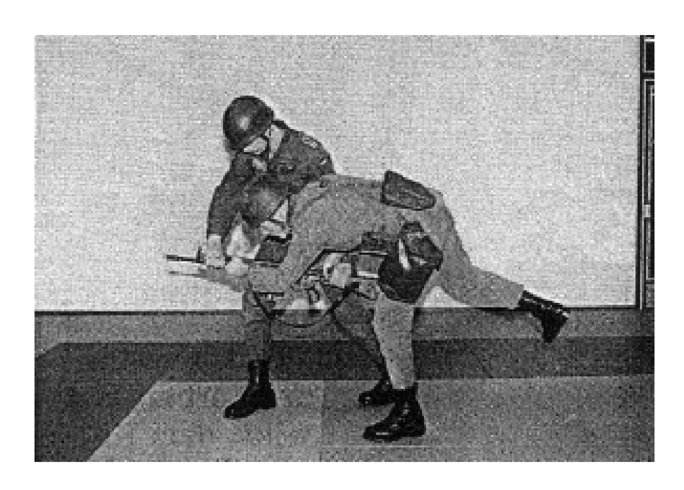
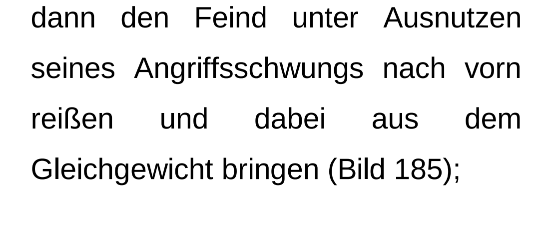


Bild 185 – Abwehr Bajonettangriff (2)



dann den Feind unter Ausnutzen seines Angriffsschwungs nach vorn reißen und dabei aus dem Gleichgewicht bringen (Bild 185);

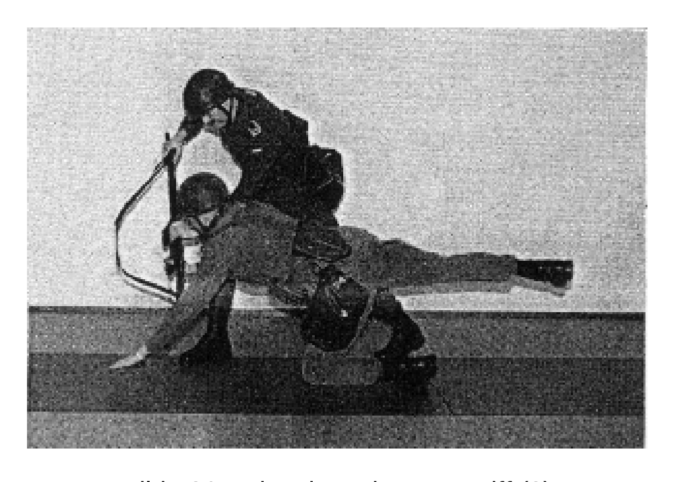


Bild 186 - Abwehr Bajonettangriff (3)

ihm dabei die Waffe entreißen und ihn gleichzeitig durch Vorbringen der linken Hüfte und eine Körperdrehung nach rechts aushebeln (Bild 186);

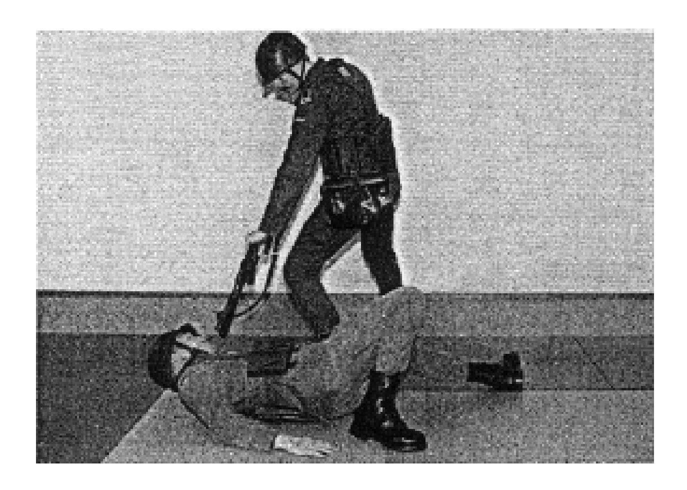


Bild 187 - Abwehr Bajonettangriff (4)

danach Stich oder Schlag mit der Waffe (Bild 187).

20. Einen von **unten geführten Stoß mit dem Messer** wehrt der Soldat bzw. die Soldatin wie folgt ab:

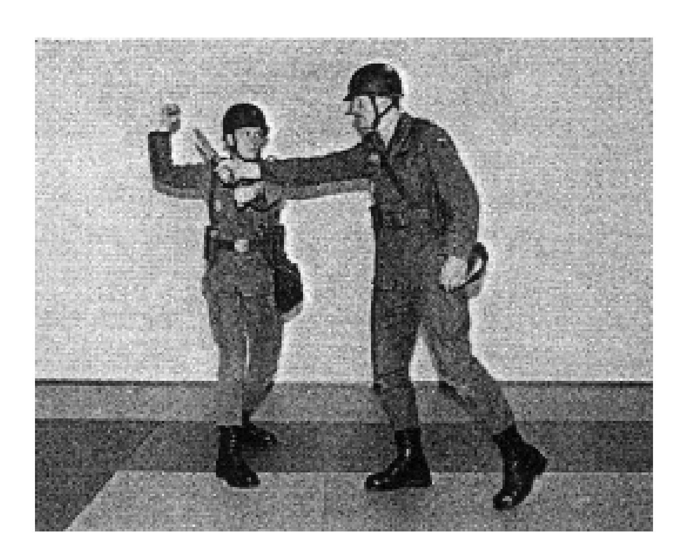


Bild 188 - Abwehr Messerstoß von unten (1)

Rechtsdrehung des Körpers (dabei wird der Körper aus der Stoßrichtung gebracht);

gleichzeitig Schlag mit dem linken Unterarm unter das Handgelenk des Feindes und mit einem Handkantenschlag mit rechts von oben auf die Handwurzelknochen (Bild 188);

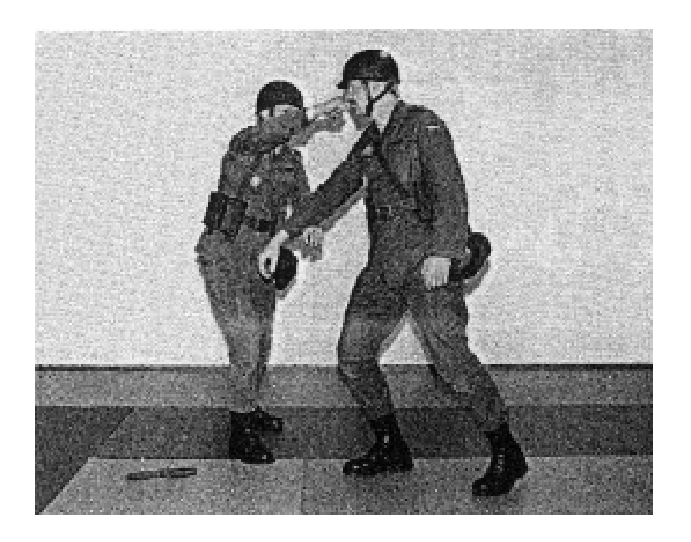


Bild 189 - Abwehr Messerstoß von unten (2)

Faustschlag rechts gegen den Kopf (Bild 189).

21. Schläge und Messerstöße von oben wehrt der Soldat bzw. die Soldatin wie folgt ab:

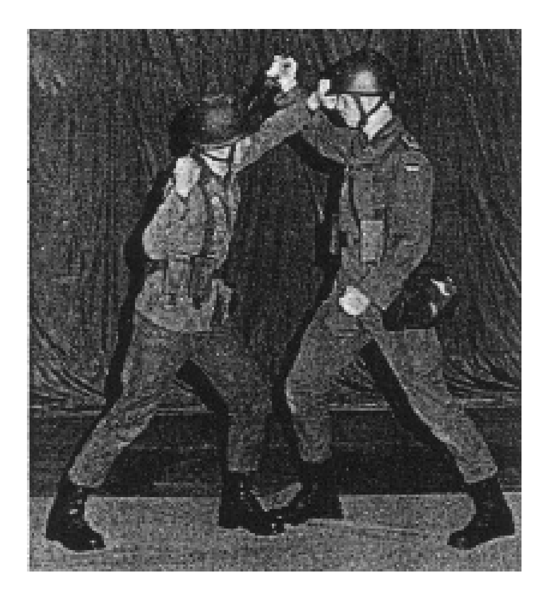


Bild 190 - Abwehr Schlag, Messerstoß von oben (1)

Schritt nach links – vorwärts;

Block mit dem linken Unterarm (Bild 190);

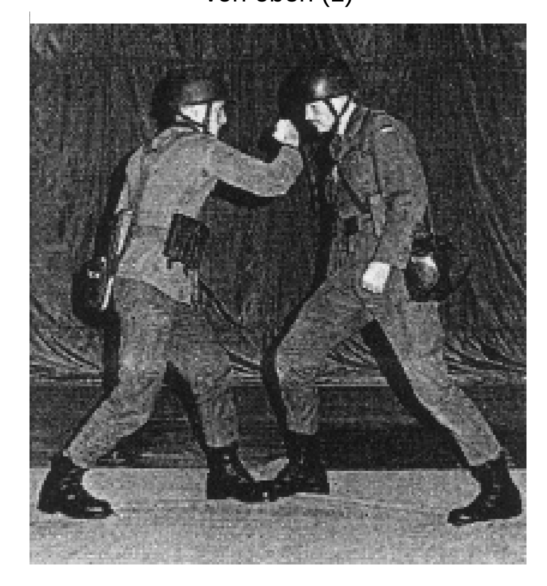


Bild 191 - Abwehr Schlag, Messerstoß von oben (2)

gleichzeitig Handkantenschlag mit rechts von oben auf den Unterarm des Feindes,

Faustschlag mit rechts gegen den Kopf (Bild 191).

22. Gegen **Fußtritte von vorn** ist folgende Abwehr am zweckmäßigsten:

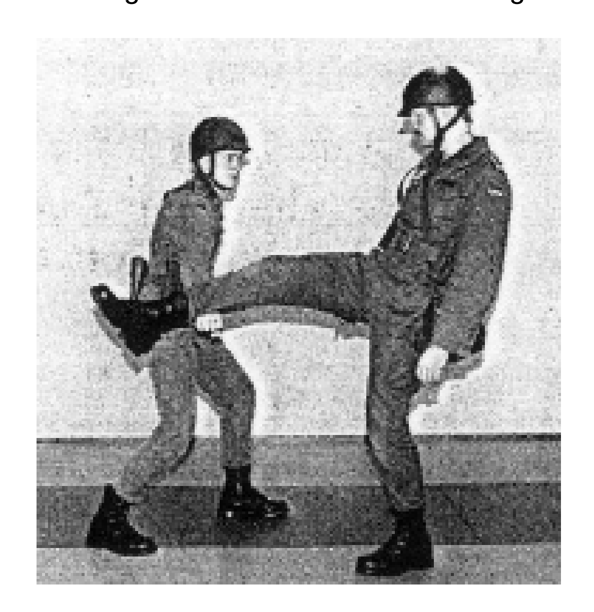


Bild 192 - Abwehr Fußtritt von vorn (1)

Schritt nach links – vorwärts,

Schlag mit dem rechten Unterarm gegen den Unterschenkel – damit wird der Feind durch den eigenen Angriffsschwung herumgerissen (Bild 192);

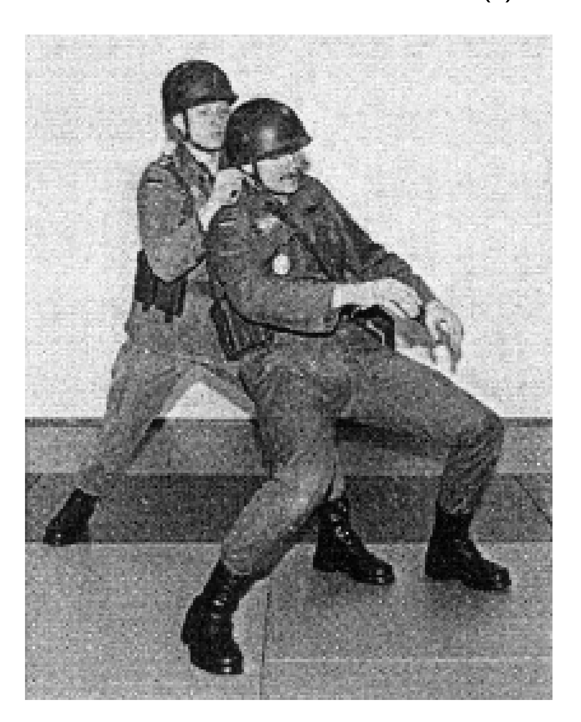


Bild 193 - Abwehr Fußtritt von vorn (2)

Feind an den Schulten niederreißen; Fußtritt in die Körperseite (Bild 193).

23. Wird der Soldat bzw. die Soldatin umklammert oder gewürgt, versucht er bzw. sie zunächst, sich durch Schlag, Stoß oder Tritt zu befreien. Die gefährlichste Lage entsteht bei einer Umklammerung von hinten über die Arme. Der Soldat bzw. die Soldatin kann sich daraus wie folgt befreien:

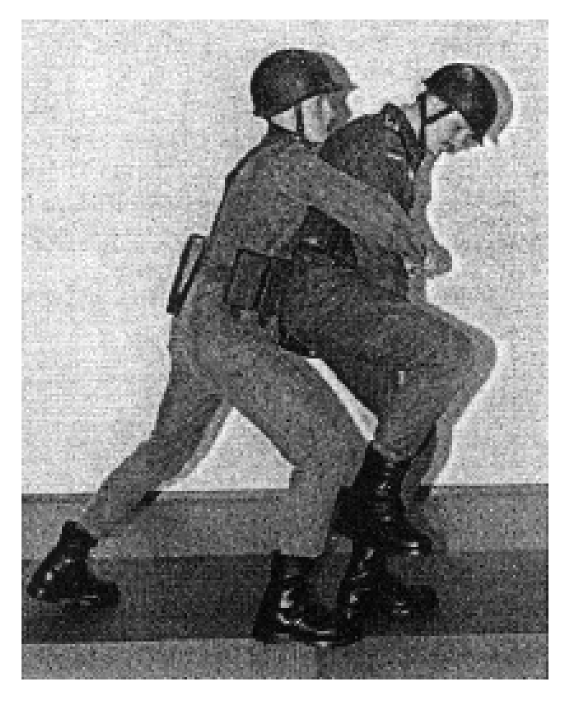


Bild 194 - Befreiung aus Umklammerung oder Würgegriff (1)

Kopfstoß gegen das Gesicht des Feindes oder Fußtritt auf sein Sprunggelenk (Bild 194);

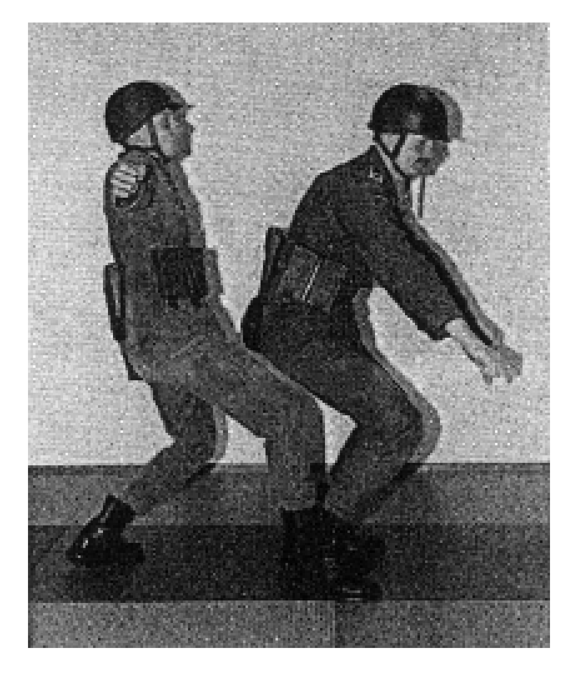


Bild 195 - Befreiung aus Umklammerung oder Würgegriff (2)

danach Hockstellung mit ruckartigem Vorbringen der Arme; dadurch die Umklammerung sprengen und den Feind aus dem Gleichgewicht bringen (Bild 195);

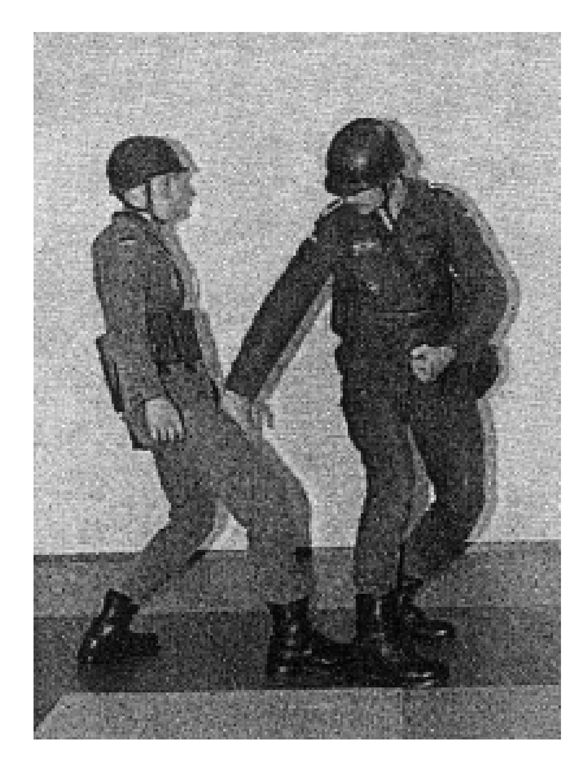


Bild 196 - Befreiung aus Umklammerung oder Würgegriff (3)

Drehung des Oberkörpers nach rechts unter gleichzeitigem schwungvollem Handkantenschlag ins Geschlechtsteil;

Faustschlag ins Gesicht (Bild 196).

24. Der Soldat bzw. die Soldatin vermeidet es, den **Nahkampf am Boden** zu führen. Kann es nicht vermieden werden, so entsteht die gefährlichste Lage, wenn er bzw. sie auf dem Rücken liegend von oben gewürgt wird.

Er bzw. sie kann sich dann wie folgt befreien;



Bild 197 - Befreiung aus der Rückenlage (1)

Schlag mit beiden Fäusten ins Gesicht (Bild 197);

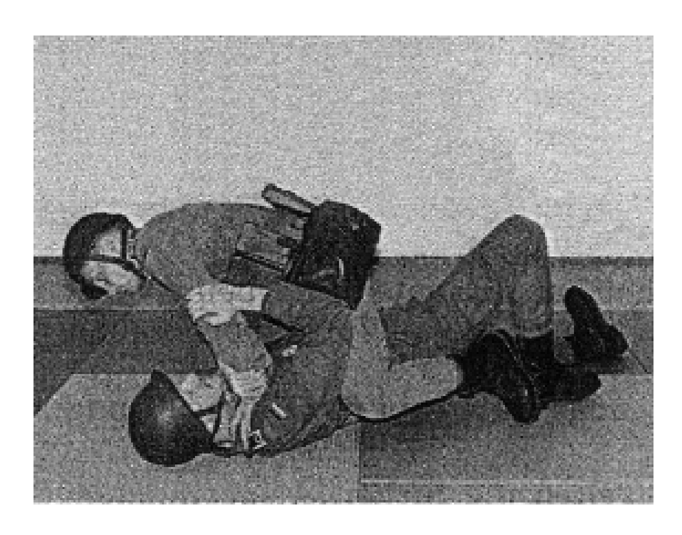


Bild 198 - Befreiung aus der Rückenlage (2)

Übergreifen mit der linken Hand über die Arme des Feindes und Erfassen seines linken Handgelenks;

rechtes Bein zur Beuge anziehen unter gleichzeitigem Hochdrücken der rechten Hüfte und Drücken mit der rechten Hand gegen den linken Ellenbogen des Feindes (Bild 198);



Bild 199 - Befreiung aus der Rückenlage (3)

Wegdrücken des Feindes nach links (Bild 199);

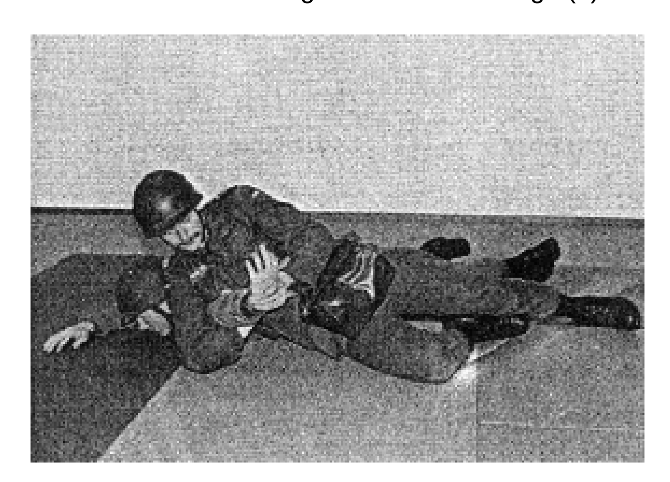


Bild 200 - Befreiung aus der Rückenlage (4)

Den eigenen Körper über die linke Hüfte bis zur Bauchlage hochbringen (dabei Gewichtsverlagerung auf den linken Arm des Feindes);

einen Armhebel ansetzen (Bild 200).

7.2 Ausbildung auf der Hindernisbahn

7.2.1 Ausbildung

1. Ziel ist es, die im Sport und Gefechtsdienst erreichte Gewandtheit, Kraft und Ausdauer auf der Hindernisbahn (Bilder 1 bis 3) so zu entwickeln und zu steigern, dass der Soldat bzw. die Soldatin auch nach dem Überwinden von Hindernissen noch kampffähig ist und seine bzw. ihre Waffe und die Kampfmittel wirksam einsetzen kann.

2. Die Ausbildung ist wie folgt **aufzubauen**:

- vor Ausbildungsbeginn Aufwärm- und Dehnungsgymnastik betreiben,
- der Ausbilder bzw. die Ausbilderin macht an jedem Hindernis das Überwinden vor,
- die Soldaten und Soldatinnen machen die Übung nach,
- Üben.

Erst, wenn alle Soldaten und Soldatinnen die Hindernisse sicher überwinden können, ist die Belastung zu steigern, indem sie sämtliche Hindernisse in einem Zug überwinden.

3. Höhepunkt der Ausbildung ist das gefechtsmäßige Überwinden der Hindernisbahn durch die Gruppe, auch bei Dunkelheit und Gefechtsfeldbeleuchtung sowie als Wettbewerb.

Die Soldaten und Soldatinnen unterstützen sich dabei gegenseitig und vermeiden – vor allem bei Dunkelheit – Geräusche.

4. Zu dieser Ausbildung ist der Feldanzug zu tragen. Ist der Ausbildungsstand fortgeschritten, sind Handwaffe, Gefechtshelm, ABC-Schutzmaske, kleine Kampftasche oder Rucksack und Klappspaten mitzuführen.

5. Die **Trageweise der Waffe** beim Überwinden der Hindernisse 3 und 6 ist von der Art des Überwindens abhängig. Für das Überwinden der anderen Hindernisse ist die Trageweise der Waffe freigestellt.

5.1 Zusatz zu Hindernis Nr. 3, Sprunggerüst, Art des Überwindens:

Der Ausbilder bzw. die Ausbilderin entscheidet unter Berücksichtigung der körperlichen Fähigkeiten und des Ausbildungsstandes der Soldaten und Soldatinnen über die Trageweise der Waffe und in welcher der nachstehend beschriebenen Möglichkeiten das Hindernis zu überwinden ist:

a. Erklettern der Leiter, Abspringen von der Plattform, Beine dabei geschlossen halten und Gewehr am langen Arm seitlich vom Körper weghalten.

b. Erklettern der Leiter mit der Waffe auf dem Rücken, mit dem Bauch längs auf die Plattform legen, das Brett mit beiden Händen ergreifen und sich hinablassen. Diese Variante ist auch dann zu wählen,

wenn die Lage ein „geräuschloses“ Überwinden erfordert. Der Ausbilder bzw. die Ausbilderin entscheidet, ob beim Hinablassen eines Soldaten bzw. einer Soldatin eine „Hilfestellung“ eingesetzt wird, um ein Rückwärtsfallen zu verhindern.

c. Überwinden des Hindernisses im Gruppenrahmen: Der geübteste Soldat bzw. die geübteste Soldatin überwindet das Sprunggerüst zuerst mit dem Gewehr am langen Arm oder auf dem Rücken, die nachfolgenden Soldaten und Soldatinnen reichen ihre Waffe von der Plattform dem jeweils vorausgegangenen Soldaten bzw. der jeweils vorausgegangenen Soldatin. Alternative: Der Soldat bzw. die Soldatin, der bzw. die das Hindernis zuerst überwindet, übergibt dem ihm bzw. ihr nachfolgenden Soldaten bzw. der nachfolgenden Soldatin die Waffe. Diese Waffen werden nach dem Überwinden nachgereicht. Die weiteren Soldaten und Soldatinnen reichen ihre Waffe gemäß dem zuvor beschriebenen Verfahren weiter. (Eine evtl. Hilfestellung im Sinne des Punktes b. sollte immer aus der Gruppe selbst kommen).

5.2 Zusatz zu Hindernis Nr. 6, Holzwand, Art des Überwindens:

Beim Überwinden im Gruppenrahmen kann gegenseitige Hilfestellung, wie im Bild 103 beschrieben, geleistet werden.

6. Droht vor einem Hindernis ein Stau, gehen die folgenden Soldaten und Soldatinnen in Deckung.

7. Überwindet eine kleine Kampfgemeinschaft oder eine Gruppe die Hindernisbahn **bei Dunkelheit**, sollen die Hindernisse 1, 2, 3 und 6 möglichst flach überwunden werden; von den Hindernissen 3 und 6 wird sich möglichst geräuschlos hinabgelassen.

Der Handgranatenwurf unterbleibt.

8. Das Überwinden bei Nässe, Schnee oder Vereisung kann zu Verletzungen führen. Der bzw. die Leitende entscheidet dann, ob der Zustand der Hindernisse die Ausbildung zulässt. Notfalls sind einzelne Hindernisse auszulassen.

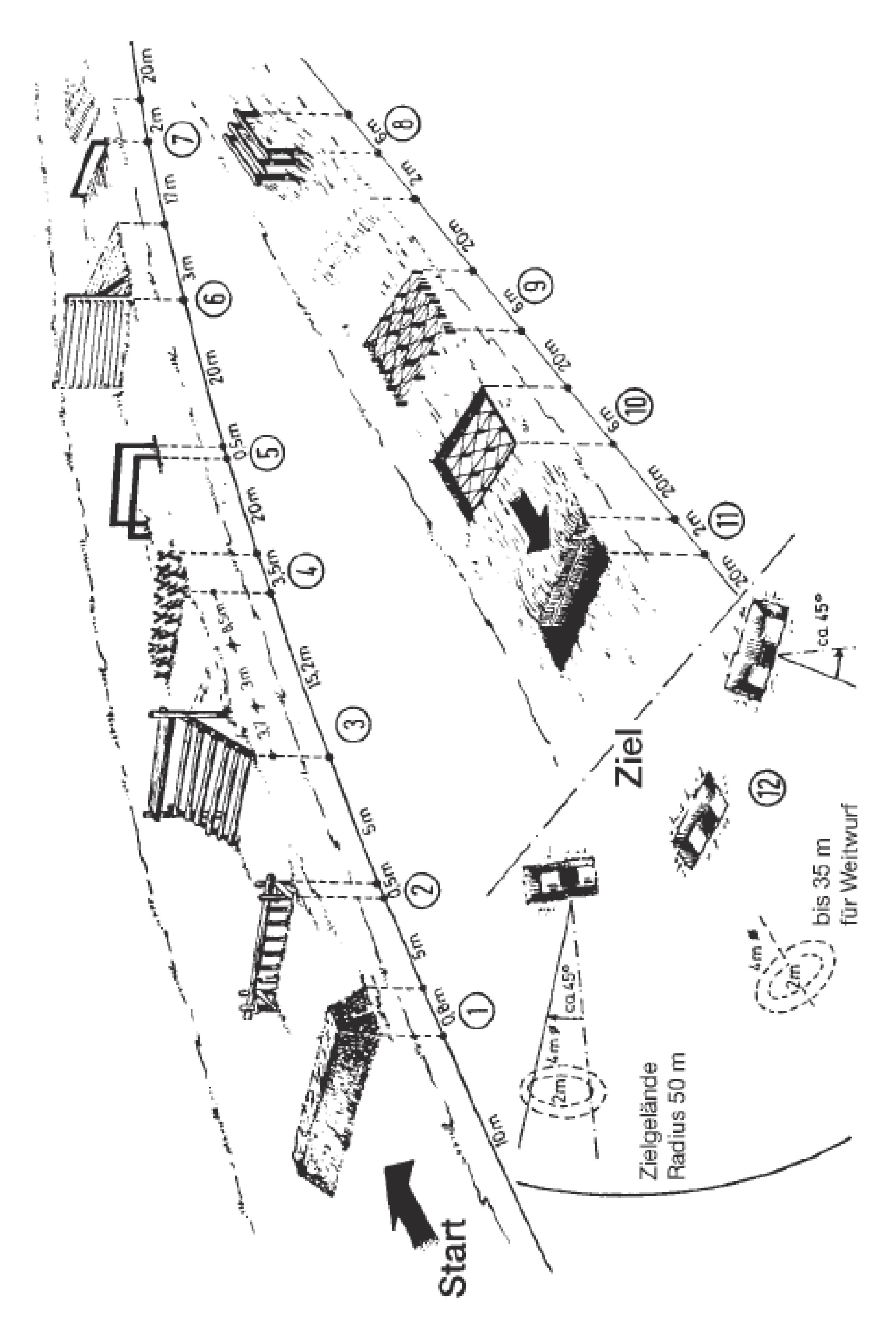
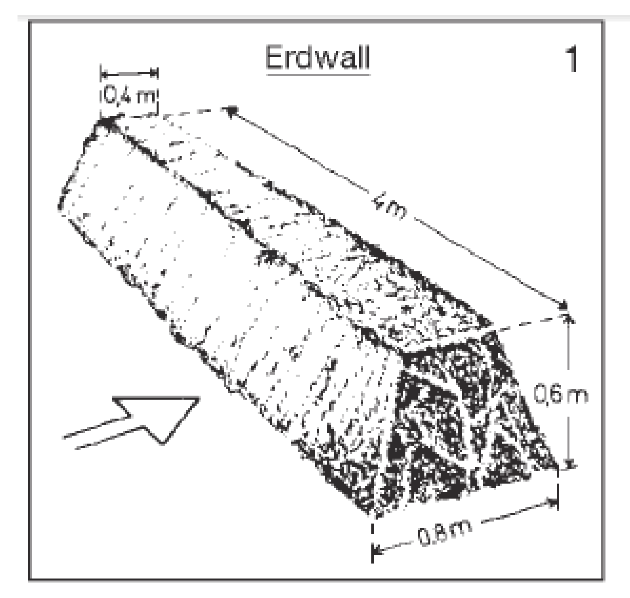
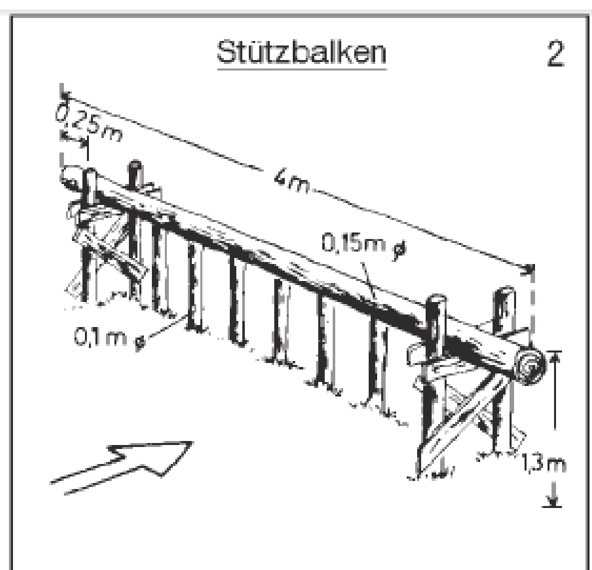
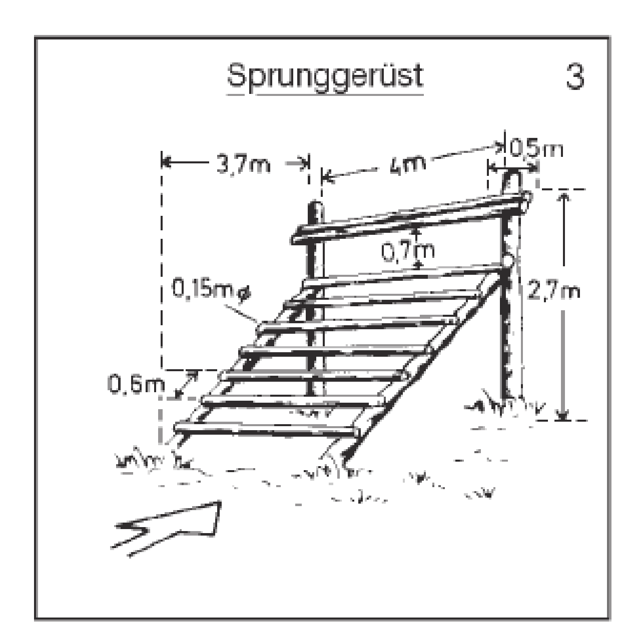
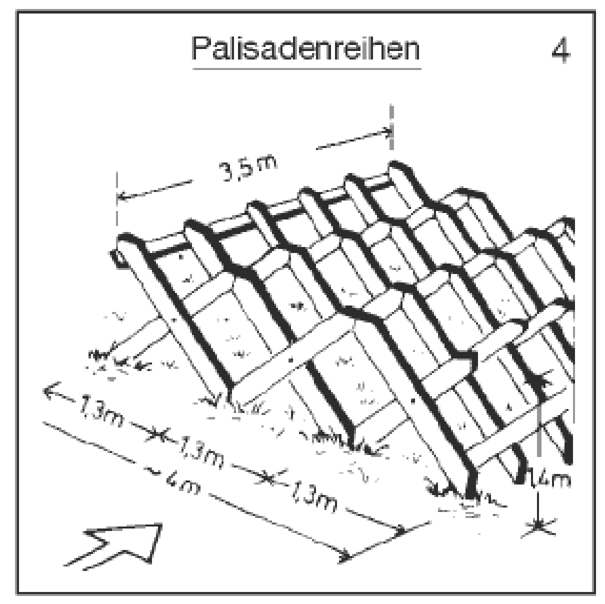


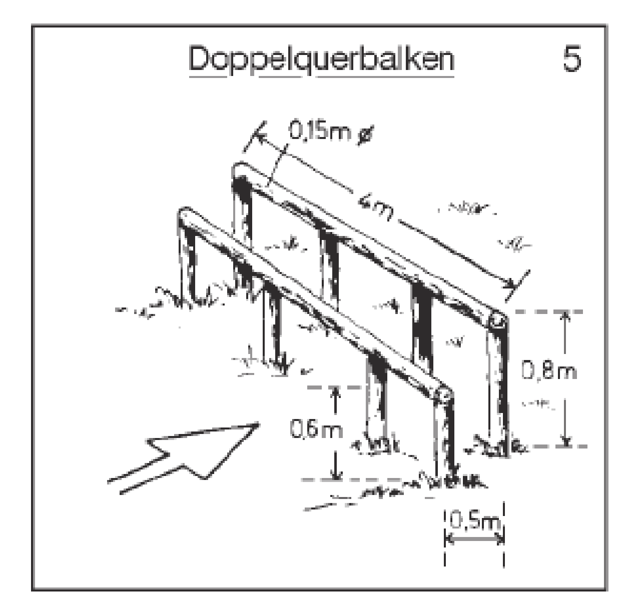
Bild 201 - Gesamtansicht der Hindernisbahn











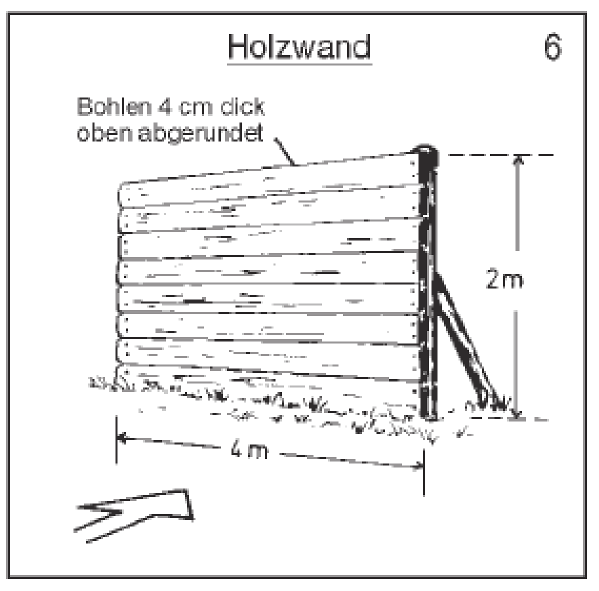
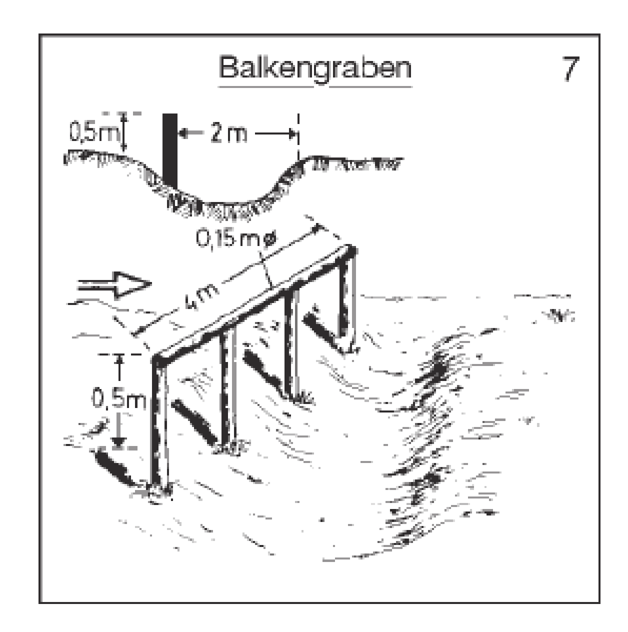
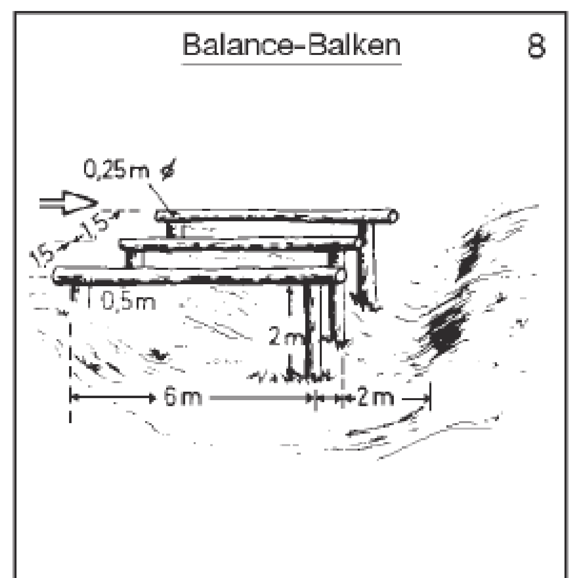
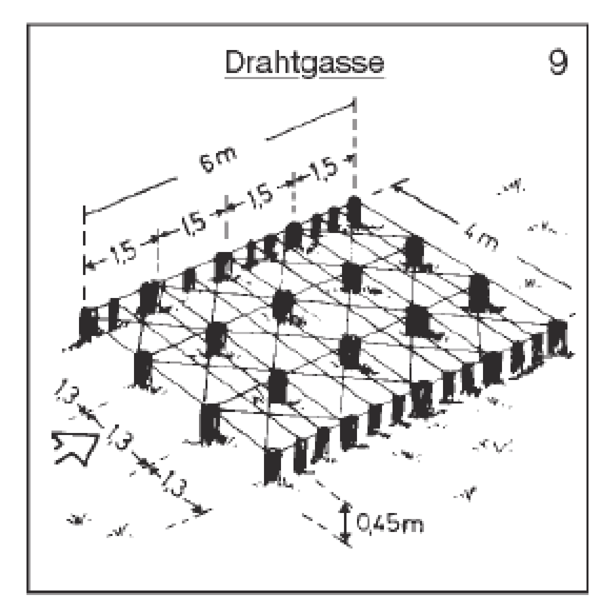
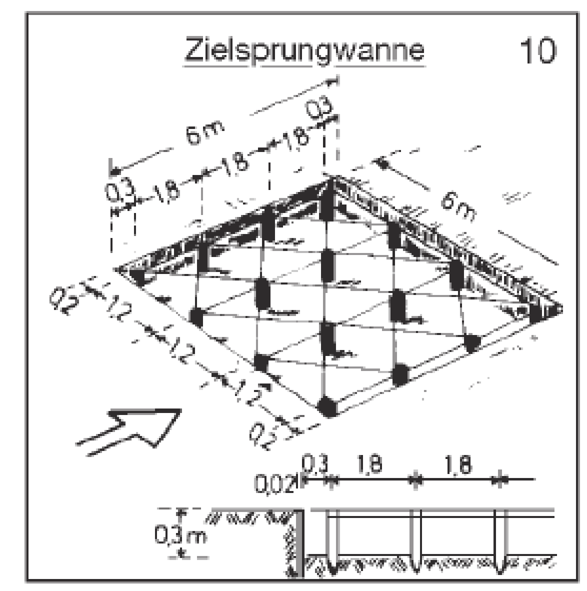


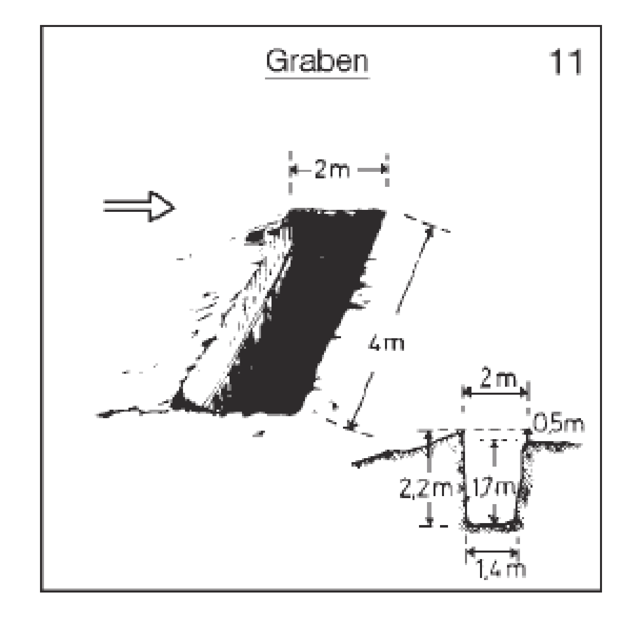
Bild 202 - Hindernisse 1 – 6











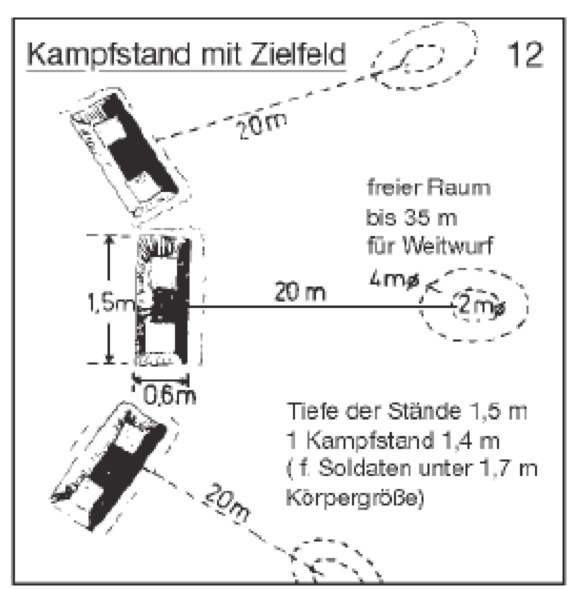


Bild 203 - Hindernisse 7 – 12

Bezeichnung	Art des Hindernisses	Art der Überwindung
Hindernis Nr. 1	Erdwall	Mit einem Anlauf von 10 m freiüberspringen.
Hindernis Nr. 2	Stützbalken	Auf den Stützbalken mit Armstütz aufspringen und sich hinablassen.
Hindernis Nr. 3	Sprunggerüst	siehe Abschnitt 7.2.1, Nr. 5.1
Hindernis Nr. 4	Palisadenreihen	Die einzelnen, hintereinander stehenden Palisadenreihen übersteigen.
Hindernis Nr. 5	Doppelquerbalken	Auf den vorderen Querbalken mit einem Fuß aufspringen, Fuß auf den zweiten setzen, abspringen.
Hindernis Nr. 6	Holzwand	Waffe auf den Rücken, anspringen, einen Fuß über die Oberkante bringen, Körper seitwärts über die Wand stemmen (siehe Abschnitt 7.2.1, Nr. 5.2)
Hindernis Nr. 7	Balkengraben	Das Sprungbein auf den Balken setzen und dann über den Graben springen.
Hindernis Nr. 8	Balance-Balken	Auf dem Balken balancieren, über die Grube auf die gegenüberliegende Böschung springen.
Hindernis Nr. 9	Drahtgasse	Unter den Drähten hindurchgleiten.
Hindernis Nr. 10	Zielsprungwanne	Zwischen die einzelnen Felder springen, Drähte nicht berühren!
Hindernis Nr. 11	Graben	In den Graben springen; an der gegenüberliegenden Wand hochspringen, mit den Händen bzw. den Ellenbogen abstützen und Füße seitlich Hochschwingen (Überspringen des Grabens nicht erlaubt!)

S

Bezeichnung	Art des Hindernisses	Art der Überwindung
Hindernis Nr. 12	Kampstand mit Zielfeld	Hineinspringen, Handgranatenziel- und -weitwurf: Nicht der Aufschlagpunkt zählt, sondern die Stelle, an der die Handgranate liegen bleibt.

Bewertung

9. Beim Wettkampf einer Teileinheit wird die Zeit vom Start des ersten Soldaten bzw. der ersten Soldatin bis zum Eintreffen des bzw. der letzten im Ziel festgehalten. Lässt die Teileinheit ein Hindernis aus, gelten die Bedingungen der Übung als nicht erfüllt.

10. Das Überwinden der Hindernisbahn und das Handgranatenwerfen sind getrennt zu bewerten.

11. Für das Handgranatenwerfen gilt:

Handgranatenweitwurf

- über 25 m = Bedingung gut erfüllt,
- über 20 m = Bedingung erfüllt,
- unter 20 m = Bedingung nicht erfüllt.

Handgranatenzielwurf

- innerhalb des zwei Meter-Kreises = Bedingung gut erfüllt,
- innerhalb des vier Meter-Kreises = Bedingung erfüllt,
- außerhalb des vier Meter-Kreises = Bedingung nicht erfüllt.

7.2.2 Sicherheitsbestimmungen auf der Hindernisbahn

12. Vor der Benutzung der Hindernisbahn haben **Leitende** den Zustand der Hindernisbahn zu **prüfen** auf:

- gelockerte Verbindungen,
- hervorstehende Nägel, Metallstücke, Holzsplitter und
- lose Drähte.

Hindernisse, die beschädigt sind und vor der Ausbildung nicht instand gesetzt werden können, sind von der Ausbildung auszunehmen.

Es ist sicherzustellen, dass der Sand an den Aufsprungstellen aufgelockert ist.

13. Sind die Hindernisse nass oder glitschig und ist der Boden gefroren oder glatt, entscheidet der bzw. die Leitende, welche Hindernisse auszusparen sind oder ob die Ausbildung abgebrochen werden muss.

14. Am Anfang der Ausbildung ist den Übenden **Hilfestellung** zu geben.

7.3 Bereitschaftsgrade

1. Bereitschaftsgrade erleichtern Befehl und Meldung.

Die Regelungen und Bestimmungen der Truppengattungen des Heeres können **Besonderheiten** für die in dieser Anlage festgelegten Bereitschaftsgrade enthalten.

Die sonstigen in Regelungen und Bestimmungen festgelegten Bereitschaftsgrade, z. B. Feuer-, Tiefwat-, Funk-, Arbeits- oder Aufnahmebereitschaft, berühren diese Bestimmungen nicht.

2. Folgende **allgemeine Bereitschaftsgrade** sind zu unterscheiden:

(1) Marschbereitschaft,

(2) Gefechtsbereitschaft,

(3) Klar zum Gefecht.

3. Auf das Kommando **„Marschbereitschaft herstellen!“** ist

- die Vorbereitung für den Marsch zu Fuß (siehe Nr. 4048) abzuschließen,
- die Technische Durchsicht der Kraftfahrzeuge abzuschließen,
- durch den Teileinheitsführer bzw. die Teileinheitsführerin die Vollzähligkeit der Ausstattung zu überprüfen,
- das Fahrzeug zu beladen und ausreichend zu betanken,
- allen Soldaten und Soldatinnen der Marschbefehl zu geben,
- das Fahrzeug mit Flaggen und, soweit erforderlich, mit der Marschkreditnummer zu kennzeichnen,
- das Maschinengewehr in die Lafette des Fahrzeugs einzusetzen,
- das Fahrzeug zu enttarnen oder Marschtarnung[57] anzubringen,
- aufzusitzen oder die Teileinheit abrufbereit in Nähe des Kraftfahrzeugs bereitzuhalten.

Der Teileinheitsführer bzw. die Teileinheitsführerin prüft, ob alle Soldaten bzw. Soldatinnen

- sich den Marschweg eingeprägt haben (Marschskizze),
- das Verhalten bei Feindberührung und Fliegeralarm kennen,
- ihre Tarnung vervollständigt haben,
- Handwaffen, Panzerabwehrhandwaffen und Kampfmittel überprüft haben,
- aufmunitioniert haben,
- sich ausreichend verpflegt haben.

[57] Im Frieden nicht bei Märschen auf öffentlichen Straßen.

Es ist auch zu überprüfen, ob die zusätzliche Ausrüstung der Teileinheit auf alle Soldaten und Soldatinnen verteilt ist.

4. Auf das Kommando **„Gefechtsbereitschaft herstellen!“** sind

- Waffen, Munition und Gerät zu prüfen,
- die Handwaffen zu entölen (einschließlich der Ersatzrohre) und teilzuladen,
- die Panzerhandwaffen gefechtsbereit zu machen; das bedeutet
  - + bei der schweren Panzerfaust: Mündung- und Düsenkappe abnehmen, Rohr entölen, Zielfernrohr aufsetzen, Munition griffbereit halten;
  - + bei der leichten Panzerfaust: Rohr entölen, Zielfernrohr aufsetzen, Waffe teilladen, Munition griffbereit halten;
- die Funkgeräte zu prüfen, die befohlenen Frequenzen bzw. die befohlenen Frequenzen/Kanäle einzustellen,
- Waffen, Gerät und Fahrzeuge auf ihre Tarnung zu prüfen,
- die Gefechtshelme aufzusetzen, soweit nichts anderes vorgeschrieben oder im Einzelfall befohlen ist,
- die Windschutzscheiben der Kraftfahrzeuge – soweit möglich – abzuklappen[58] und zu tarnen, das Verdeck des LKW 0,5 t und – soweit möglich – auch das Führerhausverdeck herunterzuklappen und Ladeflächen der zum Mannschaftstransport vorgesehenen Fahrzeuge abzuplanen, wenn nichts anderes befohlen ist (z. B. Vorkehrungen zum Vollschutz bei Atomwarnung)[59].

5. Der Bereitschaftsgrad **„Klar zum Gefecht“** baut auf dem Grad „Gefechtsbereitschaft“ auf. Wird sofort „Klar zum Gefecht“ befohlen, sind die Tätigkeiten der „Gefechtsbereitschaft“ nachzuholen.

Auf das Kommando **„Klar zum Gefecht!“**

- sind die Handwaffen fertigzuladen und zu sichern (Handwaffen in Halterungen bleiben teilgeladen) und
- bleiben die Panzerabwehrhandwaffen „Gefechtsbereit“, solange der Feuerkampf mit diesen Waffen nicht unmittelbar bevorsteht.

Im Bereitschaftsgrad **„Klar zum Gefecht“ hat sich der Soldat bzw. die Soldatin so zu verhalten, dass unverzüglich der Kampf aufgenommen werden kann**.

6. Jeder Soldat bzw. jede Soldatin meldet dem Teileinheitsführer bzw. der Teileinheitsführerin die Ausführung der ständigen oder durch Einzelauftrag befohlenen Tätigkeiten, gegebenenfalls auch Mängel.

[58] Nur, wenn Fahrer und Beifahrer bzw. Fahrerin und Beifahrerin mit Schutzbrille ausgerüstet sind.
[59] Siehe Anlage 7.15, Bezugsdokument 18.

Der Teileinheitsführer bzw. die Teileinheitsführerin meldet der übergeordneten Führung den hergestellten Bereitschaftsgrad.

7. Zur Aufhebung des jeweiligen Bereitschaftsgrades wird befohlen: „....aufheben!“.

7.4 Übermittlungszeichen

7.4.1 Allgemeines

1. Zeichen werden verwendet zum **Übermitteln** von

- Befehlen,
- Meldungen und
- Wahrnehmungen

vor allem, wenn eine andere Art der Übermittlung nicht möglich oder nicht zweckmäßig ist.

2. Nach der Art der Übermittlung sind zu unterscheiden;

- Berührungszeichen
- Geräuschzeichen,
- Sichtzeichen.

Berührungszeichen und Geräuschzeichen

3. In unmittelbarer Feindnähe oder bei starkem Gefechtslärm sind häufig **Berührungszeichen** nötig.

Berührungszeichen	Bedeutung
Leichter Schlag auf den Kopf	Achtung!
Druck auf Kopf, Schulter oder Körper	Deckung nehmen!
Aufwärtsziehen an der Uniform	Aufstehen!
Ziehen an Koppel oder Uniform (von vorn oder von hinten)	Vorgehen! oder Zurückgehen!
Kurzes Zurückziehen des Vordermanns	Halt!
Leichter Stoß in den Rücken des Vordermanns	Marsch!
Rütteln an der Waffe des anderen Soldaten bzw. der anderen Soldatin und in die Richtung zeigen.	Vorgehen überwachen!

4. Als Ersatz oder zur Ergänzung von Sichtzeichen dienen **Geräuschzeichen**, vor allem mit der Signalpfeife, aber auch z. B. nachgeahmte Tierlaute, Pfeifen, Räuspern, Klopfen, Klappern oder Schießen; sie sind im Einzelfall abzusprechen.

7.4.2 Sichtzeichen

7.4.2.1 Allgemeines

5. Sichtzeichen sind als Armzeichen zu geben, bei eingeschränkter Sicht als Lichtzeichen.

Wenn es die Lage erlaubt, ist es zweckmäßig, Sichtzeichen mit der Signalpfeife oder einem anderen geeigneten Geräuschzeichen anzukündigen.

6. Die Geschwindigkeit beim Geben eines Zeichens zeigt an, wie schnell oder langsam der Befehl ausgeführt werden soll.

7. Richtungsangaben gelten so, wie sie der bzw. die Aufnehmende sieht.

Beispiel:

Der bzw. die Gebende und der bzw. die Aufnehmende haben Front zueinander. Der bzw. die Gebende stößt seinen linken Arm mehrmals waagerecht nach links. Für den Aufnehmenden bzw. die Aufnehmende bedeutet das: Rechts heran!

8. Zwischen zwei verschiedenen Sichtzeichen ist eine kurze Pause einzulegen.

Abweichend davon darf man mehrere Zeichen dann gleichzeitig oder unmittelbar hintereinander geben, wenn dabei der Sinn jedes einzelnen Zeichens erkennbar bleibt.

Der Empfänger wiederholt die aufgenommenen Zeichen und bestätigt damit, dass er bzw. sie sie verstanden hat. Bei Armzeichen ist die Weitergabe zugleich Bestätigung. Lichtzeichen sind zunächst in Richtung des bzw. der Gebenden zu bestätigen und dann erst weiterzuleiten.

Militärische Verkehrsregelungszeichen, die z. B. von Feldjägern gegeben werden und Zeichen zum Einweisen von Kraftfahrzeugen wiederholt der Empfänger nicht.

9. Armzeichen gibt der Soldat bzw. die Soldatin

- mit einem Arm oder beiden Armen,
- mit dem Anhaltestab oder der Winkerkelle,
- mit Gegenständen, die zu einer Tätigkeit führen sollen, z. B. Hochhalten des Spatens = eingraben (schanzen).

10. Es dürfen nur solche **Lichtzeichen** verwendet werden, deren Bedeutung einwandfrei zu erkennen ist.

Es bedeuten:

- Weiß = Achtung!

- Grün = Marsch!
- Rot = Halt!

11. Bei **Feindsicht** sind Lichtzeichen so zu geben, dass sie der Feind nicht sehen kann. Ist keine Bestätigung möglich, soll der bzw. die Gebende die Zeichen mehrmals wiederholen. Oft müssen Lichtzeichen auf dem Gefechtsfeld ganz unterbleiben, z. B. wenn nicht eindeutig feststeht, aus welcher Richtung mit Beobachtung durch den Feind zu rechnen ist.

12. Auf **Eisenbahnanlagen** oder in deren unmittelbaren Nähe sind Lichtzeichen nur dann zulässig, wenn dadurch der Bahnbetrieb nicht gefährdet wird[60].

Übermittlungszeichen in der Entfaltung allgemeine Übermittlungszeichen

Bild Nr.	Ausführung	Bedeutung a) als Befehl b) als Meldung oder Mitteilung
1	Ausgestreckten Arm senkrecht hochhalten (bei Marsch mit Kraftfahrzeugen Auch mit Winkerkelle). **Lichtzeichen:** weiß, gleiche Armhaltung.	a. Achtung! Ankündigung, Verbindungsaufnahme b. **Verbindungsaufnahme** oder **Fertig!**
2	Ausgestreckten Arm über dem Kopf mehrmals seitlich hin- und herschwenken **Lichtzeichen:** rot, gleiche Armbewegungen.	a. Im Anschluss an einen Befehl: **Irrung, Befehl aufgehoben!** b. **Nicht verstanden!** oder **Nicht fertig!**

[60] Siehe Anlage 7.16, Bezugsdokument 30.

Bild Nr.	Ausführung	**Bedeutung** **a) als Befehl** **b) als Meldung oder Mitteilung**
3	Beide Oberarme seitwärts in Schulterhöhe, Unterarm senkrecht nach oben halten.	a. **„Gefechtsbereitschaft“ herstellen!**
4	Ellenbogen seitwärts, Unterarme vor der Stirn kreuzen. Das Zeichen kann auch mit der Waffe in der Hand gegeben werden.	a. **„Klar zum Gefecht!“**
5	Arm aus Schulterhöhe Senkrecht hochstoßen: • einmal, • mehrmals schnell **Lichtzeichen:** grün, gleiche Armbewegungen.	a. **Marsch! Oder Folgen!** a. **Marsch, Marsch!**

Bild Nr.	Ausführung	**Bedeutung** **a) als Befehl** **b) als Meldung oder Mitteilung**
6	Mit Arm in eine Richtung zeigen.	a. und b. **Richtungsangabe!**
7	Beide Arme ausgestreckt Nach oben halten, Handflächen berühren sich. Das Zeichen kann auch mit der Waffe in der Hand gegeben werden.	a. **Schützenreihe!**
8	Mit beiden seitwärts ausgestreckten Armen aus den Schultern heraus kreisen.	a. **Schützenrudel!**

Bild Nr.	Ausführung	**Bedeutung** **a) als Befehl** **b) als Meldung oder Mitteilung**
9	Mit seitwärts ausgestrecktem rechten Arm aus der Schulter heraus kreisen.	a. **Schützenrudel rechts!**
10	Mit seitwärts ausgestrecktem linken Arm aus der Schulter heraus kreisen.	a. **Schützenrudel links!**
11	Oberarm seitwärts in Schulterhöhe, Unterarm nach oben halten. Unterarm mehrmals Seitwärts pendeln lassen.	a. **Abstände vergrößern!** (Bisherige Abstände werden verdoppelt)

Bild Nr.	Ausführung	Bedeutung a) als Befehl b) als Meldung oder Mitteilung
12	Oberarm seitwärts in Schulterhöhe halten, Unterarm nach unten hängend mehrmals seitwärts pendeln lassen.	a. **Abstände verringern!** (Bisherige Abstände werden halbiert)
13	Arm in Schulterhöhe Mehrmals nach der Seite stoßen. **Lichtzeichen:** grün, gleiche Armbewegungen.	a. **Bewegung nach rechts/links; weiter nach rechts/links!**
14	Einen Oberarm seitwärts in Schulterhöhe heben, Unterarm nach unten abwinkeln, dann mehrmals nach unten stoßen. **Lichtzeichen:** rot, gleiche Armbewegungen.	a. **Halten!**

Bild Nr.	Ausführung	**Bedeutung** **a) als Befehl** **b) als Meldung oder Mitteilung**
15	Hand aus beliebiger Stellung einmal oder mehrmals ruckartig nach unten schlagen!	a. **Deckung!**
16	Beide Oberarme seitwärts in Schulterhöhe heben, Unterarm nach unten abwinkeln, dann mehrmals nach unten stoßen. Das Zeichen kann auch mit der Waffe in der Hand gegeben werden.	a. **Stellung!**
17	Mit der Waffe in eine Richtung zeigen.	a. und b. **Dort ist Feind!**

Bild Nr.	Ausführung	Bedeutung **a) als Befehl** **b) als Meldung oder Mitteilung**
18	Hand mit seitwärts gehaltenem Ellenbogen auf den Kopf legen, Breitseite der Hand nach vorn. **Lichtzeichen:** rot, Blinklicht.	a. **Feuer einstellen! Stopfen!**
19	Spaten hochhalten oder auf andere Weise zeigen.	a. **Schanzen!**
20	Kopfbedeckung oder Waffe senkrecht über den Kopf halten. **Lichtzeichen:** grün, dreimal kurz blinken.	b. **Gangbar! oder Feindfrei!**

Bild Nr.	Ausführung	**Bedeutung** **a) als Befehl** **b) als Meldung oder Mitteilung**
21	Waffe oder Gerät mit beiden Händen waagerecht und quer zur Körperfront über den Kopf halten. **Lichtzeichen:** rot, dreimal kurz blinken.	b. **Nicht gangbar! oder Feindbesetzt!**
22	ABC-Schutzmaske aufsetzen, dann mit der Hand darauf hindeuten. (Weitere Zeichen für ABC-Alarm enthält die entsprechende Regelung).	a. und b. **ABC-Alarm!**
23	Einen Arm hochhalten, mit der gespreizten Hand wirbeln. **Lichtzeichen:** weiß, gleiche Handbewegungen.	a. **Unterstellte Führer bzw. Führerinnen zu mir!**

Bild Nr.	Ausführung	**Bedeutung** **a) als Befehl** **b) als Meldung oder Mitteilung**
24	Beide Arme hochhalten, mit Gespreizten Händen wirbeln.	a. **Melder zu mir!**
25	Einen Arm hochhalten, über dem Kopf großen Kreis beschreiben. **Lichtzeichen:** weiß, dreimal kurz blinken.	a. **Sammeln!**

7.4.2.2 Übermittlungszeichen beim Marsch mit Kraftfahrzeugen

Vorbemerkung: Alle mit Winkerkelle zu gebenden Zeichen dürfen notfalls auch ohne Winkerkelle gegeben werden.

Für Zeichen, die ohne Winkerkelle vorgesehen sind, darf er die Winkerkelle n i c h t benutzen.

Die Zeichen „Anfahren oder schneller“ (Bild 28), langsamer fahren und halten (Bild 29), links heran (Bild 32) und nach links abbiegen (Bild 33 b) kann auch der Kraftfahrer bzw. die Kraftfahrerin mit dem **linken Arm** geben, wenn er den Blinker nicht benutzen darf.

Bild Nr.	Ausführung	**Bedeutung** **a) als Befehl** **b) als Meldung oder Mitteilung**
26	Kurbelbewegungen seitlich des Körpers mit Winkerkelle. **Lichtzeichen:** grün, gleiche Armbewegungen.	a. **Motor anlassen!**
27	Winkerkelle waagerecht über den Kopf halten. Ellenbogen seitwärts. **Lichtzeichen:** rot, Blinklicht.	a. **Motor abstellen!**
28	Arm zur Seite ausstrecken, den Unterarm senkrecht nach oben halten und ein- oder mehrmals senkrecht hochstoßen. **Lichtzeichen:** grün, gleiche Armbewegungen:	a. **Aufsitzen!** oder **Anfahren!** oder **Schneller!**

Bild Nr.	Ausführung	**Bedeutung** **a) als Befehl** **b) als Meldung oder Mitteilung**
29	Ausgestreckten Arm – Handfläche nach unten – aus der Waagerechten mehrmals senken. Arm in unterster Stellung lassen. **Lichtzeichen:** rot, gleiche Handbewegungen.	a. **Langsamer!** b. **Halten!**
30	Oberarm seitwärts in Schulterhöhe heben, Unterarm nach unten abwinkeln, dann mehrmals mit Winkerkelle nach unten stoßen. **Lichtzeichen:** rot, gleiche Armbewegungen.	a. **Absitzen!**
31	Die Handfläche an die Windschutzscheibe legen oder dorthin halten, wo diese sich gewöhnlich befindet. (Ein Zeichen, das gewöhnlich dem Verkehrsregelungspersonal Gegeben wird.)	a. Während der Fahrt: **„Ich fahre weiter geradeaus“**

Bild Nr.	Ausführung	Bedeutung a) als Befehl b) als Meldung oder Mitteilung
32	Arm in Schulterhöhe mit Winkerkelle mehrmals nach der Seite stoßen. **Lichtzeichen:** weiß, gleiche Armbewegungen.	a. **Rechts/links heran!**
33 a	Ausgestreckten Arm mit Winkerkelle in Schulterhöhe in beabsichtigter Fahrtrichtung seitwärts halten. **Lichtzeichen:**[61] weiß, gleiche Armhaltung und Fahrtrichtungsanzeiger (Soweit die befohlene Beleuchtungsstufe dies zulässt.)	a. **Nach rechts/ links abbiegen!** b. **Fahrzeug biegt nach rechts/ links ab!**
33 b	wie zu Bild 33 a	wie zu Bild 33 a

[61] Dieses Lichtzeichen ist nur dann zu benutzen, wenn der Fahrtrichtungsanzeiger nicht benutzt werden kann.

Bild Nr.	Ausführung	Bedeutung **a) als Befehl** **b) als Meldung oder Mitteilung**
34	Ausgestreckten Arm seitwärts in Schulterhöhe halten, Handfläche nach hinten. **Lichtzeichen:** rot, gleiche Armhaltung.	b. **Überholen nicht möglich!**
35	Den seitwärts schräg nach unten ausgestreckten Arm mehrmals von hinten nach vorn führen, Handfläche nach vorn. **Lichtzeichen:** grün, gleiche Armbewegungen.	b. **Es kann überholt/ vorbeigefahren werden!** (Dieser Hinweis schränkt die Verantwortung des Fahrzeugführers bzw. der Fahrzeugführerin des überholenden/ vorbeifahrenden Fahrzeugs nicht ein.)
36	Oberarm seitwärts in Schulterhöhe, Unterarm nach oben halten, Unterarm beiderseits der Senkrechten mit Winkerkelle mehrmals seitwärts schwenken. **Lichtzeichen:** weiß, gleiche Armbewegung.	a. **Abstände vergrößern!**

Bild Nr.	Ausführung	**Bedeutung** **a) als Befehl** **b) als Meldung oder Mitteilung**
37	Oberarm seitwärts in Schulterhöhe halten, Unterarm nach unten abwinkeln. Unterarm mit Winkerkelle beiderseits der Senkrechten mehrmals seitwärts pendeln. **Lichtzeichen:** weiß, gleiche Armbewegung.	a. **Abstände verringern!**
38	Einen Arm senkrecht hochhalten, Handfläche nach innen. Mit der zur Faust geballten anderen Hand mehrmals gegen die Handfläche schlagen.	b. **Fahrzeug ausgefallen!**
39	Beide Hände etwa in Schulterhöhe vor dem Körper halten, Handflächen zum Körper, Winken zum Körper hin. **Lichtzeichen:** grün, senkrecht vom Kinn zur Mitte des Körpers bewegen.	**Vorwärts fahren!**

Bild Nr.	Ausführung	**Bedeutung** **a) als Befehl** **b) als Meldung oder Mitteilung**
40	Beide Hände etwa in Schulterhöhe vor dem Körper halten, Handflächen zum Fahrzeug, Winken vom Körper weg. **Lichtzeichen:** grün, solange bis „Halt“	**Rückwärts fahren!**
41	Mit der rechten/ linken Hand, Handfläche zum Fahrzeug, seitlich in die Richtung stoßen, in die das Fahrzeug gelenkt werden muss. Die Geschwindigkeit, mit der das Zeichen gegeben wird, zeigt an, wie rasch das Fahrzeug gelenkt werden muss. **Lichtzeichen:** grün, wie zu Bild 32	**Links/rechts einschlagen!**
42	Beide Arme hochstrecken, Handflächen zeigen zum Fahrzeug. **Lichtzeichen:** rot, oder, wenn zuvor grünes Licht benutzt wurde – Licht aus. (Absprache Einweiser/MKF erforderlich).	**Halt!**

Bild Nr.	Ausführung	**Bedeutung** **a) als Befehl** **b) als Meldung oder Mitteilung**
43	Hände vor dem Körper, Handflächen zueinander, in dem Abstand voneinander gehalten, der angezeigt werden soll. Zusammenschlagen der Handflächen. **Lichtzeichen:** Absprache Einweiser/MKF.	**Angabe des Abstandes** **Halt!**
44	Aus der Stellung „Arme seitlich ausgestreckt“ beide Hände mit den Ellenbogen über den Kopf bzw. den Helm führen. **Lichtzeichen:** rot, Blinklicht.	**Motor abstellen!** (siehe Bild 27)

7.5 Muster für Spähtruppmeldung

Spähtruppmeldung

Bezeichnung des Spähtrupps Datum/Zeit-Gruppe

am:______________________

a. **Stärke und Zusammensetzung des Spähtrupps**

b. **Auftrag**

c. **Abmarschzeit**

d. **Rückkehrzeit**

e. **Weg (hin und zurück)**

f. **Gelände**

Beschreibung des Geländes, z. B.:

- Geländeformen: Tiefe von Hohlwegen und Schluchten
- Boden: trocken, sumpfig, felsig,
- Geländebedeckungen: dicht, bewaldet, hohes Gebüsch, Brücken bezüglich Größe und Tragfähigkeit sowie ihre Bedeutung für Panzer und Radfahrzeuge.

g. **Feind**

- Beobachtungsort (wo wurde Feind erkannt?)
- Beobachtungszeit (wann wurde Feind erkannt?)
- Stärke, Tätigkeit und Verhalten,
- Bewaffnung und Ausrüstung,
- Gefechtsgliederung,
- vermutliche Feindabsicht
- (dabei besonders Beobachtungen, die auf Vorhandensein oder Einsatz von ABC-Kampfmitteln und -waffen schließen lassen oder sich auf Gefechtsstände, Raketen und schwere Waffen beziehen),
- Sperren.

h. [62] **Kartenkorrekturen einschließlich wesentlicher Geländeverwüstungen**

[62] Die Buchstaben h-j und die dazugehörigen Überschriften entfallen, wenn Ergebnisse dazu nicht vorliegen.

i. [62] **Sonstige Nachrichten** (einschließlich ABC-Kampfführung)

j. [62] **Ergebnisse von Feindberührungen**

(Kriegsgefangene und deren Verbleib, Identifizierung, Ausfälle des Feindes, Beutedokumente und -gerät)

k. **Zustand des Spähtrupps einschließlich des Verbleibs von Gefallenen bzw. der Versorgung von Verwundeten**

l. **Schlussfolgerungen und Vorschläge**

(einschließlich Angaben darüber, inwieweit der Auftrag ausgeführt wurde und Vorschläge bezüglich der Ausrüstung und Einsatzweise weiterer Spähtrupps).

____________________	______________________	________________________
Unterschrift	Dienstgrad/Dienststellung	Dienststelle/Einheit des Spähtruppführers bzw. der Spähtruppführerin

m. **Zusätzliche Bemerkungen des befragenden Offiziers**

____________________	______________________	________________________
Unterschrift	Dienstgrad/Dienststellung	Dienststelle/Einheit des Spähtruppführers bzw. der Spähtruppführerin

n. **Verteiler**

7.6 Anruf- und Antwortverfahren für das Erkennen und Identifizieren von Streitkräften auf dem Gefechtsfeld, Anrufen durch Wachen und Posten (Gebrauch der Parole)

7.6.1 Anruf- und Antwortverfahren

1. Anrufe durch Bodentruppen können auf **vorher vereinbarte** optische, akustische oder elektronische Weise erfolgen.

- Optische Mittel:
  - + Rauchzeichen (z. B. Farbrauchmunition, Geschossdetonationen),
  - + Lichtzeichen (z. B. Fahrzeugscheinwerfer, Suchscheinwerfer, Fackeln, Leucht- und Signalmunition),
- Signaltücher, Flaggen, Kennzeichen usw.;
- Akustische Mittel:
  - + die menschliche Stimme,
  - + Fahrzeugsignalhörner, Sirenen, Trompeten, Pfeifen usw.,
  - + verabredete Feuereröffnung;
- Elektronische Mittel:
  - + Funk,
  - + Radar,
  - + Infrarot,
  - + Laser.

2. Anrufe durch Besatzungen von **Luftfahrzeugen**:

- Auffallendes Verhalten, z. B. Überfliegen und Wackeln mit den Tragflächen, Einschalten der Luftfahrzeugleuchten oder Fliegen besonderer Figuren,
- Verschießen von Leuchtkörpern,
- Anruf mit Lautsprechern.

Für das Einleiten des vereinbarten Anruf- und Antwortverfahrens ist die Besatzung des Luftfahrzeugs verantwortlich.

3. Die in Nr. 1 und 2 beschriebenen Anrufverfahren und -mittel können auch als **Antwortverfahren und -mittel** dienen.

Weitere Antwortverfahren können sein:

- Auslegen von Fliegersichtzeichen nach den geltenden Regelungen und Befehlen,

- Auslegen einzelner Fliegersichtzeichen durch Bodentruppen nach vorheriger Vereinbarung.

7.6.2 Anrufen durch Wachen und Posten (Gebrauch der Parole)

1. Der Gebrauch der Parole ist ein bewährtes Verfahren zur Identifizierung unbekannter Personen, die sich einer Stellung nähern. Die Parole besteht aus

- **Anruf** (erstes Wort der Parole) und
- **Antwort** (zweites Wort der Parole).

2. Die beiden Worte, die eine Parole bilden, müssen zweisilbig und leicht aussprechbar sein, z. B. König – Rabe oder Bravo – Foxtrott[63]. Sie dürfen keinen offensichtlichen Sinnzusammenhang haben, da die Antwort sonst nach erfolgtem Anruf erraten werden könnte. Die Parole wird täglich neu befohlen.

3. Anwendung

Handeln des Postens	Verhalten der angerufenen Person oder Gruppe
Meldet die Annäherung einer Person oder Gruppe seinem unmittelbaren Vorgesetzten und hält die Waffe auf sie gerichtet.	
Wartet, bis die Person oder Gruppe in Hörweite ist (nicht näher, damit ein überraschendes Stürmen seiner Stellung nicht möglich ist!), und befiehlt „Halt – Hände hoch!“.	Hält an, hebt die Hände.
Maßnahmen des Postens	**Maßnahmen der angerufenen Person oder Gruppe**
Weist eine Person mündlich oder durch Handzeichen an, näherzukommen, z. B. „Einer vortreten!“	Person oder Führer bzw. Führerin der Gruppe nähert sich dem Posten.
Lässt die unbekannte Person so nahe herankommen, dass sie zu erkennen ist oder den mit leiser Stimme gegebenen Anruf der Parole verstehen kann und befiehlt „Halt!“	Hält an.
Gibt – wenn er die Person nicht kennt – mit leiser Stimme den Anruf der Parole, z. B. „Bravo“.	Gibt die Antwort, z. B. „Foxtrott“
Fragt die Person nach ihrem Auftrag und der Anzahl der weiteren Personen. Lässt die angerufene Person und die weiteren Personen passieren.	Holt die Gruppe heran und passiert Posten mit der Gruppe.

[63] Nach dem NATO-Buchstabieralphabet beim gemeinsamen Einsatz von Verbündeten.

7.7 Befehlsgebung

1. Ein Befehl muss das enthalten, was der Empfänger für die Ausführung seines Auftrages wissen muss, damit er im Sinne des Befehlenden selbstständig handeln kann und das Zusammenwirken gewährleistet ist. Die Befehle sind dem Verständnis, erforderlichenfalls auch der Eigenart der Empfänger anzupassen.

Auch in drängender Lage ist ruhig und sachlich zu befehlen.

2. Der Teileinheitsführer bzw. die Teileinheitsführerin gibt seine bzw. ihre Befehle mündlich und wo immer möglich mit Einblick in das Gelände, in dem die Teileinheit den Auftrag ausführen soll.

3. Wenn immer möglich, ist einen **Gesamtbefehl** zu geben; der Gesamtbefehl soll so ausführlich wie nötig und so knapp wie möglich sein (siehe Anlage 7.7, Nr.6).

Es ist zweckmäßig, in Ergänzung zum Gesamtbefehl, Einzelheiten nach ihrer Dringlichkeit durch **Einzelbefehle** zu regeln. Damit Zeit gewonnen wird, sind **Vorbefehle** zu geben; außerdem können wichtige Maßnahmen vorbereitet und auf **Stichwort** ausgelöst werden.

4. Im Einsatz führt der Teileinheitsführer bzw. die Teileinheitsführerin meist durch **Auftrag** („Kampfauftrag“) an kleine Kampfgemeinschaften und einzelne Soldaten bzw. Soldatinnen, oft auch durch Kommando, Zeichen oder sein eigenes Beispiel.

Ein **Auftrag** soll enthalten:

- **Lage:** Auftragsbezogene Orientierung über Feind/eigene Kräfte, Absicht des Teileinheitsführers bzw. der Teileinheitsführerin (Entschluss).
- **Auftrag:** Auszuführende Tätigkeit der kleinen Kampfgemeinschaft/ des einzelnen Soldaten bzw. der einzelnen Soldatin; Zusammenwirken mit der Teileinheit/den einzelnen Soldaten bzw. Soldatinnen; Führung der kleinen Kampfgemeinschaft
- **Führung:** Platz des Teileinheitsführers bzw. der Teileinheitsführerin, Verbindung zum Teileinheitsführer bzw. der Teileinheitsführerin und in der Teileinheit.

5. In der Befehlssprache haben Übertreibungen („Unter allen Umständen“), nichtssagende oder unscharfe Redewendungen („möglichst versuchen“) zu unterbleiben. Soll die Bedeutung eines Auftrags oder einer Maßnahme hervorgehoben werden, ist zu befehlen: „Es kommt mir besonders darauf an, dass ....“.

6. Aufträge sind zu **wiederholen**.

Der Teileinheitsführer bzw. die Teileinheitsführerin **überwacht** ihre **Ausführung** oder lässt sich, wenn erforderlich, Ausführung und Ergebnis melden.

Gesamtbefehl eines Teileinheitsführers bzw. einer Teileinheitsführerin (Anhalt)

Der Zweck des Befehls ist anzugeben, z. B.:

- „Befehl für den Marsch in den Verfügungsraum HOCHDORF“,
- „Spähtruppbefehl“.

Es ist zweckmäßig die Untergliederung des Befehls auch zu sprechen, z. B.

„Lage – Feind....“

„Führung und Fernmeldewesen – Sendeverbot für Funk....“

Aufbau des Befehls (Anhalt)

1. Lage	– **Feind:** wo ist, was macht Feind?
	– ggf. vermutete Feindabsicht?
	– **Eigene Lage:** wo sind, was machen oder beabsichtigen eigene Kräfte/Nachbarn, insbesondere Absicht der übergeordneten Führung (ZgFhr oder KpChef).
	– Unterstützung.
	– Unterstellung/Abgaben.
2. Auftrag	– von der übergeordneten Führung (ZgFhr oder KpChef) **erhaltener** Auftrag.
3. Durchführung	– Entschluss/Absicht des Teileinheitsführers bzw. der Teileinheitsführerin; nach Dringlichkeit geordnet.
	– Einzelaufträge der kleinen Kampfgemeinschaften/ einzelnen Soldaten bzw. Soldatinnen; je nach Lage und Auftrag der Teileinheit.
	– Zusammenarbeit mit anderen Teileinheiten, schweren Waffen.
	– Maßnahmen zur Sicherung, Panzer-, Flieger-, ABC-Abwehr,
4. Versorgung und Personal	Angaben die zur Erfüllung des Auftrags wichtig sind:
	– Sanitätsdienst: Platz Verwundetennest, Sanitätstrupp?
	– Einsatz der Ersthelfer A und B?
	– Versorgung mit Munition, Betriebsstoff, Verpflegung: wann/wo Empfang? Munitionssperrbestand?
	– Instandsetzung: Platz Wartungstrupp, Bergefahrzeug?

5. Führung und Fernmeldewesen	– Melde-/Fernmeldeverbindungen innerhalb Teileinheit/zu Zg/Kp (ggf. elektronische Schutzmaßnahmen). – Meldezeiten. – Parole. – Erkennungszeichen. – Platz des Führers bzw. der Führerin.

Beispiel für einen Einzelbefehl an einen Alarmposten/Beobachter

1. Lage:

Feind: erkannter/vermuteter Feind? vermutliche Eintreffzeit vorderster Feindkräfte/vermutliche Annäherungswege Pz/Schtz?

Absicht/Auftrag Grp bzw. Zg?

Vorderste eigene Sicherung/eigene Kräfte am Feind? (Gefechtsaufklärung)

Eigene Sperren mit Lückenwegen?

2. Auftrag:

„...Grp **sichert** durch einen Alarmposten am WEGEKREUZ und weist Feindspähtrupp aus Richtung , ... ab.

Beobachtungs- und Wirkungsbereich: linke Grenze ..., rechte Grenze ...“.

3. Durchführung:

„Gefr ... und Gefr ... **Alarmposten** WEGEKREUZ

Postenführer bzw. Postenführerin: Gefr ...

Sie gehen hier so in Stellung, dass Sie in den Beobachtungs- und Wirkungsbereich mit Hauptschussrichtung ... wirken können. Besonders zu beobachtende Geländeteile ...

Feuererlaubnis, wenn Feind ab Gruppenstärke FELDWEG in Richtung Alarmposten überschreitet; schwächeren Feind auflaufen lassen. Waffenauflage, dann Deckung verbessern!

Tarnung verbessern!

Ablösung voraussichtlich ... Uhr.

Sie haben gegenüber Zivilpersonen folgende Befugnisse: ...“

4. Versorgung und Personal:

„Warmverpflegung nach der Ablösung“.

5. Führung und Fm-Wesen:

„Sie **melden und alarmieren** über Feldfernsprecher; bei Gefahr alarmieren Sie durch drei Feuerstöße“.

Ich **befinde mich** ...

dazu:

Fragen? Auftrag wiederholen! Uhrzeitvergleich! „Es ist jetzt ... Uhr“.

Beispiel für einen Befehl an einen Feldposten (Gesamtbefehl)

1. Lage:

Feind: erkannter/vermuteter Feind? vermutliche Eintreffzeit vorderster Feindkräfte/vermutliche Annäherungswege Pz/Schtz? Lage/**Auftrag**/Absicht der Kompanie? Nachbarn? Eigene Truppe (Spähtrupps) vor der Stellung?

2. Auftrag:

„ .... Grp **sichert** als Feldposten 3 südlich ... mit Beobachtungs- und Wirkungsbereich: linke Grenze ..., rechte Grenze ..., Hauptschussrichtung ... wehrt ab Feind, der sich entlang ... und beiderseits ... annähert und verhindert das Überschreiten der B ...“

3. Durchführung:

„ ... Grp **bezieht und baut** aus Feldpostenstellung beiderseits ..., um Feind, der sich im Beobachtungs- und Wirkungsbereich annähert, vor Überschreiten der Linie ... durch flankierendes Feuer niederzukämpfen.

Feuerregelung: Feuervorbehalt!

Ausbau der Stellung: zuerst Kampfstände für Panzerfaust bei ..., MG bei ... und Alarmposten bei ..., dann restliche Kampfstände; danach Wechselstellungen gemäß Einzelbefehl.

Sperren: Drahtsperre dort ..., um feindliche Annäherung durch ... zu erschweren; Verlegeminensperre (der Pioniere) dort ..., um ... Weitere Befehle folgen.

Vorläufige Sicherung zugleich ABC-Alarmposten: ...

Nachbarn des Feldpostens: ...

Sie haben gegenüber Zivilpersonen folgende Befugnisse: ...“

4. Versorgung und Personal

„Verwundetennest: ...

Empfang von Handgranaten und Minen um ... bei ... Empfang von Warmverpflegung und Heißgetränken um ... bei ...“

5. Führung und Fm-Wesen:

„**Verbindungen**: Feldfernsprecher: Feldposten-KpGefechtsstand; ab Feindberührung: Funk auf Kompanie-Führungskreis, Frequenz: ...

Erkennungszeichen für zurückkehrende Panzerspähtrupps: Turm 6 Uhr, Flaggen- oder Lichtzeichen.

Parole: ...

Alarmierung: ...

Zugführer bzw. Zugführerin befindet sich bei ...

KpGefechtsstand: ...

Ich befinde mich ... (im Kampfstand...)

Ich weise jetzt die Panzerfaust ein.

dazu:

Fragen? Auftrag wiederholen! Uhrzeitvergleich: „Es ist jetzt ... Uhr“.

Zusätzlich zu diesem Befehl gibt der GrpFhr **Einzelbefehle** in der Reihenfolge nach Dringlichkeit, Lage und Auftrag:

- **Kampfaufträge** sinngemäß wie für Alarmposten/Beobachter Ziffer 3 für
  - Vorläufige Sicherung (sofern nicht bereits bei Erkundung/vor Befehlsausgabe eingesetzt),
  - Alarmposten,
  - Panzerfaust,
  - MG,
  - Scharfschützen.
- **Befehl für die Anlage der Sperren:**
- **Maßnahmen für den Kampf bei eingeschränkter Sicht** unter Berücksichtigung der Tag/Nachtaufstellung:
  - Einsatz der Horchposten,
  - Einbau von Alarmvorrichtungen,
  - Einsatz Nachtsehgeräte,
  - Festlegen der Waffen,
  - Beziehen von Wechselstellungen.
- Befehl für die Regelung des Dienstes in der Feldposten-Stellung:
  - Einsatz/Ablösung Alarmposten,
  - Regelung der Ruhe,

+ Versorgung.

Beispiel für einen Befehl an einen Spähtrupp/eine Streife (Gesamtbefehl)

1. Lage:

Feind: erkannter/vermuteter Feind? feindliche Sperren?

Absicht/Auftrag Kompanie (Zug)?

Vorderste eigene Sicherung/eigene Kräfte (Gefechtsaufklärung) am

Feind?

Eigene Sperren mit Lückenwegen?

2. Auftrag:

„ ... Grp **klärt** von ... über ... gegen ... **auf**.

Der Chef bzw. die Chefin will wissen ..

1. Meldung durch ... (Übermittlungsart) spätestens ... (Zeit/Ort)“

3. Durchführung:

„ ... Grp gewinnt über ... 1. Beobachtungspunkt dort ..., umgeht im Schutze des ... die dort ... erkannte feindliche Sicherung und gewinnt den 2. Beobachtungspunkt dort ..., um zunächst den bei ... vermuteten Feind aufzuklären.

Rückkehr über ... bis ... (Zeit)

Verhalten bei **Feindberührung:** ...

Es kommt besonders darauf an, dass wir unter Ausnutzung der eingeschränkten Sicht rasch das deckungsarme Gelände dort .. überwinden.

Sie haben gegenüber Zivilpersonen folgende Befugnisse: „...

4. Versorgung und Personal:

„Sanitätstrupp beim KpGefStd“.

5. Führung und Fm-Wesen:

Meldungen: Meldezeiten (Meldelinien/Meldepunkte)? Übermittlungsart?

Parole?

Erkennungszeichen bei Annäherung an eigene Sicherungen?

Platz Kompaniechef bzw. Kompaniechefin (Zugführer bzw. Zugführerin)?

„Wenn ich ausfalle, übernimmt stv GrpFhr, nach diesem bzw. dieser Gefr ... die Führung“

dazu:

Fragen?

Auftrag wiederholen!

Uhrzeitvergleich! „Es ist jetzt ... Uhr!“

Nach Absprache mit eigenen Sicherungen **Einzelbefehle** für das abschnittsweise Vorgehen:

„Wir gehen jetzt unter Überwachen durch Feldposten zunächst über ... bis ... vor.

Reihenfolge: voraus ...

Rest folgt mit 50 m Abstand in Schützenreihe – Achtung: Kusselgelände halblinks (oder: 10 Uhr) 300!

Fertigladen!“

ÜBERMITTLUNGSZEICHEN: „Richtung“ – „Folgen ...“

Anmerkung:

Ausstattung, Beginn, voraussichtliche Dauer, ... werden in der Regel bereits durch Vorbefehle festgelegt.

Beispiel für einen Befehl für die Verteidigung (Gesamtbefehl)

1. Lage:

Lage sinngemäß wie Feldposten

2. Auftrag:

„ ... Grp, vorn links eingesetzt, **verteidigt** Stellung mit linker Grenze ..., rechter Grenze ..., **vernichtet** den aus Richtung ... angreifenden Feind und **verwehrt** insbesondere einen Einbruch zwischen Stellung ... und Stellung ...“.

3. Durchführung:

„ ... Grp **geht** hier ... mit Hauptschussrichtung ... **so in Stellung**, dass Feind beim Überschreiten der KAHLEN HÖHE durch flankierendes Feuer gefasst werden kann.

Dabei kommt es besonders darauf an zu verhindern, dass sich der Feind in den Kusseln dort ... festsetzt oder sich den Weg durch die KLEINE SCHLUCHT in den Rücken unserer Stellung erzwingt. Dazu werden **eingesetzt**:

- Panzerfaust mit Hauptschussrichtung ... dort ..., Wechselstellung ...,
- MG mit Hauptschussrichtung ... dort ..., Wechselstellung ...
- Granatpistolenschütze und Gefr ...
- ...

Ausbau der Stellung: gemäß Einzelbefehl.

Sperren: Verlegeminensperren (der Pioniere) dort ..., Sicherungsminensperre dort ...

Sicherung des Ausbaus durch ... Grp/Alarmposten ...“

4. Versorgung und Personal:

Personelle und materielle **Unterstützung** sinngemäß wie Feldposten.

Dazu ggf.: „Munitionssperrbestand: MG ein Kasten, je Sturmgewehr ein Magazin“.

5. Führung und Fm-Wesen:

Sinngemäß wie Feldposten

Nach diesem Befehl erforderliche **Einzelbefehle**, Reihenfolge nach Dringlichkeit, Lage und Auftrag, sinngemäß wie Feldposten.

„**Ich** weise jetzt die Panzerfaust ein“.

Beispiel für einen Befehl für den Angriff (Gesamtbefehl)

1. Lage:

Lage sinngemäß wie Spähtrupp.

2. Auftrag:

„ ... Grp, im Rahmen des Zuges vorn rechts eingesetzt, **greift** ... (Uhrzeit) antretend zunächst ... (Zwischenziel) **an**, wirft Feind im Zusammenwirken mit ... Grp, geht im Zwischenziel zunächst so in Stellung, dass sie den Angriff des Zuges gegen ... (Angriffsziel) durch Feuer unterstützen kann und **stellt sich darauf ein**, auf Befehl in einem Zuge ins Angriffsziel ... zu folgen“.

3. Durchführung:

„ ... Grp **gewinnt** – rechts neben ... Grp – im Schutz von BAHNDAMM und BRAUNER MULDE zunächst HECKE links vom GELBEN HAUS. MG- und Panzerfaustschütze gehen unter Führung des bzw. der stv GrpFhr neben ... so in Stellung, dass sie den Einbruch der Gruppe durch Feuer unterstützen können.

Feuerunterstützung: Die Annäherung wird durch Mörser überwacht, der Einbruch ins Zwischenziel durch einen Mörser-Feuerschlag vorbereitet.

Es kommt mir besonders darauf an, dass sich in der letzten Deckung jeder bis an die Splittergrenze unserer Mörsereinschläge heranarbeitet“.

Weiteres Vorgehen wird nach Nehmen des Zwischenziels befohlen.

4. Versorgung und Personal:

„Sanitätstrupp folgt sprungweise hinter Kompanietrupp (zunächst hinter ... Zug).

Verbandpäckchen überprüfen.

Magazine und MG-Gurte überprüfen, raschen Magazinwechsel vorbereiten, Handgranaten griffbereit verstauen.

Feldflasche auffüllen“.

5. Führung und Fm-Wesen:

„**Funkbereitschaft** ab Mörser-Feuerschlag.

Leuchtzeichen: ...

Zugtrupp folgt zunächst mit 50 m Abstand.

Ich befinde mich ...“

7.8 Sicherheitsbestimmungen für den Marsch zu Fuß bei eingeschränkter Sicht[64]

1. Fußmärsche bei eingeschränkter Sicht auf **Bundesstraßen** außerhalb geschlossener Ortschaften sind grundsätzlich verboten. **Ausnahmen** sind unter folgenden Bedingungen zugelassen:

a. bei unumgänglicher Notwendigkeit und nach Entscheidung mindestens des Bataillonskommandeurs bzw. der Batallionskommandeurin oder eines bzw. einer Vorgesetzten in vergleichbarer Dienststellung und

b. nur für Teileinheiten bis Zugstärke unter Beachtung folgender **Sicherheitsbestimmungen**:

- Keine marschierenden Abteilungen bilden, sondern Auflösung in kleine Trupps (höchstens 8 Soldaten bzw. Soldatinnen) mit Abständen von 30 bis 50 m, diese nur in Reihe auf der äußersten **linken** Straßenseite.
- Leuchten mit weißem Licht (Taschenlampe) für den ersten Soldaten bzw. die erste Soldatin jeden Trupps.
- Verkehrssicherheitszeichen für marschierende Abteilungen (Armmanschetten, Gefahrzeichen „Gefahrstelle“ nach Stov).
- Blinkleuchten auf den Stahlhelmen des ersten und letzten Soldaten bzw. der ersten und letzten Soldatin jeden Trupps, eine weitere Blinkleuchte in der Mitte des Trupps bei mehr als 6 Soldaten bzw. Soldatinnen.

c. nur für Einzelmarschierer unter Beachtung folgender **Sicherheitsbestimmungen**:

- es ist der äußerste **linke** Fahrbahnrand zu nutzen,
- Leuchten mit weißem Licht (Taschenlampe),
- ein Sicherheitszeichen (Warnweste, fluoreszierende Armbinde, Reflektoren vorn/hinten).

2. Die **Benutzung aller anderen Straßen und Wege**, die für den Kraftfahrzeugverkehr zugelassen sind, bei eingeschränkter Sicht außerhalb geschlossener Ortschaften ist auf das unbedingt notwendige Maß zu beschränken und nur erlaubt

- bei zwingender Notwendigkeit und nach Entscheidung mindestens eines Kompaniechefs bzw. einer Kompaniechefin oder eines bzw. einer Vorgesetzten in vergleichbarer Dienststellung,
- unter den 1. b. bzw. 1. c. aufgeführten Sicherheitsbestimmungen.

3. In **geschlossenen Ortschaften** ist bei eingeschränkter Sicht auf unbeleuchteten Straßen gemäß Nr. 2 zu verfahren.

---

[64] Siehe Anlage 7.15, Bezugsdokument 31.

Bei besonderen Veranstaltungen (z. B. großer Zapfenstreich) dürfen Abteilungen in geschlossenen Ortschaften auch ohne Anwendung der Sicherheitsbestimmungen nach Nr. 1. b. marschieren, wenn auf andere Weise (z. B. durch Polizei, Feldjäger) für die Verkehrssicherheit gesorgt und die geschlossene Abteilung durch andere Lichtquellen ausreichend beleuchtet ist.

4. Können bei plötzlich eintretenden **Sichtbehinderungen am Tage** (Nebel, Schneetreiben, starke Regenfälle) die Sicherheitsbestimmungen nicht eingehalten werden, ist der Marsch abzubrechen und die Straße zu räumen.

5. Müssen bei Märschen **abseits von Straßen oder bei Gefechtsübungen** Straßen überquert werden, sorgen die verantwortlichen Führer bzw. Führerinnen dafür, dass dies nur geschieht, wenn es gefahrlos möglich ist (z. B. durch Einteilen von Warn- und Verkehrsposten).

6. Auflagen und Einschränkungen der Nummern 1-5 gelten im Kriege nicht, wenn der Einsatzauftrag ihre Beachtung nicht gestattet. Ausreichende Sicherungsmaßnahmen gegenüber dem anderen Verkehr sind jedoch auch dann notwendig.

7.9 Sicherheitsbestimmungen für die Kenntlichmachung haltender und liegengebliebener Fahrzeuge der Bundeswehr[65]

1. Folgende Tätigkeiten sind auszuführen:

An haltenden Fahrzeugen

- müssen bei eingeschränkter Sicht die Begrenzungsleuchten (Standlicht) oder ggf. das Abblendlicht (Fahrlicht) bei verkehrsbedingtem Halt eingeschaltet werden. Innerhalb geschlossener Ortschaften genügt es, nur die der Fahrbahn zugewandte Fahrzeugseite von PKW ohne Anhänger und anderen Kraftfahrzeugen, deren Länge 6 m und deren Breite 2 m nicht übersteigt, durch Parkleuchten kenntlich zu machen; die eigene Beleuchtung ist entbehrlich, wenn die Straßenbeleuchtung das Fahrzeug deutlich sichtbar macht;
- ist zusätzlich die Absicherung wie in den folgenden Aufzählungen (1), (2) und (4) vorzunehmen, wenn es die Verkehrslage erfordert (z. B. letztes Fahrzeug bei einem Verkehrsstau).

An liegengebliebenen Fahrzeugen

(1) ist sofort das Warnblinklicht einzuschalten;

(2) ist die Absicherung mit mindestens einem auffällig warnenden und gut sichtbaren Zeichen in ausreichender Entfernung erforderlich, und zwar bei schnellem Verkehr in etwa 100 m Entfernung. Auffällig warnende Zeichen sind Warndreiecke auf Warnleuchten (§ 53 a StVZO). Warndreiecke sind so aufzustellen, dass sie rechtzeitig sichtbar und erkennbar sind und von der Beleuchtung von hinten auffahrender Fahrzeuge voll getroffen werden;

(3) sind bei eingeschränkter Sicht die Begrenzungsleuchten (Standlicht) einzuschalten;

(4) kann es notwendig werden, Verkehrsposten zum Vorbeischleusen anderer Verkehrsteilnehmer aufzustellen. Verkehrsposten und die von ihnen gegebenen Zeichen müssen auf ausreichende Entfernung erkennbar sein.

2. Auf nicht öffentlichen Wegen und Plätzen (z. B. Truppenübungsplatz) kann im Rahmen militärischer Aufträge auf besonderen Befehl von den Bestimmungen dieser Anlage abgewichen werden.

[65] Siehe Anlage 7.15, Bezugsdokument 32.

7.10 Sicherheitsbestimmungen bei Gewittern

1. Schutzvorkehrungen verringern die Gefährdung durch Blitze oder schließen sie ganz aus.

Auch im Einsatz sind Schutzvorkehrungen gegen Blitzschlag soweit möglich zu treffen.

2. Die **Gefährdung durch Blitze beginnt**, wenn die Zeit zwischen einem beobachteten Blitz und dem dazu gehörenden Donner nur noch 10 Sekunden beträgt. Das Zentrum des Gewitters ist dann etwa 3,3 km entfernt. Die Gefährdung endet, wenn die Zeit zwischen Blitz und Donner mehr als 10 Sekunden beträgt.

3. Die Gefahr kann verringert werden, wenn folgende **Regeln** Beachtung finden:

- höher gelegene Geländepunkte meiden.
- Objekte, die Blitze anziehen meiden.
- Gewässer sofort verlassen und feuchten Untergrund meiden.
- die Berührung von Metallteilen vermeiden.
- Können aufgrund Auftrags gefährdete Geländepunkte nicht verlassen werden, ist mit geschlossener Fußstellung die Hocke einzunehmen.

Falsch ist, sich auf den Boden zu legen.

- Nicht unter oder außen auf Fahrzeugen aufhalten.
- Zelte vorsorglich an solchen Stellen aufschlagen, die bedingten Blitzschutz bieten, z. B. in einem Hochwald, in trockenen Nischen unter Felsvorsprüngen.
- Im Zelt ist während der unmittelbaren Gefahr die Hocke einzunehmen, Zeltgestänge und -wände dürfen nicht berührt werden.
- In einzeln stehenden Gebäuden ohne Blitzschutzanlage ist das Erdgeschoss aufzusuchen und von Wänden, Schornsteinen sowie von Wasser-, Starkstrom-, Telefon- und Antennenleitungen nach Möglichkeit ein Abstand von mindestens 1 m zu halten. Geöffnete Fenster und eingeschaltete Beleuchtung haben keinen Einfluss auf den Grad der Gefährdung.
- Im Hochgebirge sind Gegenstände aus Metall, z. B. Eispickel und Hacken sowie nasse Seile in ausreichender Entfernung abzulegen (mindestens 25 m), Waffen und Gefechtshelme jedoch nur soweit es die Lage erlaubt.

4. Erhöhter Gefährdung durch Blitze ausgesetzt sind:

- einzeln stehende Bäume oder Baumgruppen jeder Art,
- Waldränder bis zu einer Tiefe, die der durchschnittlichen Baumhöhe entspricht,
- Kartoffel- oder Rübenmieten und Heuhaufen,

- Zelte in offenem Gelände,
- Brände,
- Geländepunkte, die ihre Umgebung übertragen,
- Höhlen mit feuchtem, lehmigem Boden,
- Gewässer und ihre Ufer,
- Sumpfgebiete,
- einzeln stehende Gebäude (z. B. Kapellen, Feldscheunen, Transformatorenstationen) und Schornsteine sowie Türme, Stahlhochbauten, Masten jeder Art, Kräne usw.,
- Raketenrampen, Geschütze mit aufwärts gerichtetem Rohr, drahtgelenkte Flugkörper,
- hochgebaute Fernmeldeleitungen, Funkgeräte mit ihren Antennen,
- Erdungsanlagen jeder Art,
- Sicherungsanlagen im Hochgebirge,
- Seilbahnen.

5. Bedingten Blitzschutz bieten:

- das Innere eines Hochwaldes, wobei von Bäumen mindestens 1 m Abstand zu halten ist,
- Hohlwege und Senken,
- trockene Nischen unter Felsvorsprüngen und
- das Innere von Gebäuden (nicht im Gebirge) ohne Blitzschutzanlage.

6. Vollständigen Blitzschutz bietet das Innere

- von Gebäuden mit Blitzschutzanlage,
- von Stahlbeton- oder Stahlskelettbauten,
- gepanzerter Fahrzeuge bei geschlossenen Luken und eingefahrenen Antennen,
- von Fahrzeugen mit **überwiegend** geschlossenem Metallaufbau bei eingefahrenen oder abgebauten Antennen,
- von metallverkleideten Kofferaufbauten auf Fahrzeugen oder Anhängern bei eingefahrenen oder abgebauten Antennen,
- der Kabinen von Baggern und Kränen und
- von Eisenbahnwagen mit Metallaufbau.

7. Die Bestimmungen für den Marsch bei Gewitter enthält die Anlage 17.16, Bezugsdokument 31.

7.11 Wildpflanzen, Wildfrüchte, Pilze

1. Die Natur in Mitteleuropa bietet zahlreiche Pflanzen, von denen bestimmte Teile oder die Früchte als Nahrungsmittel oder zum Würzen verwendbar sind:

a. als **Suppengrundlage** (Mehlersatz) zum Einrühren in die Suppenflüssigkeit:

- Wurzeln, Wurzelknollen, Wurzelstöcke von
  + Rohrkolben (Bild 204),
  + Wegwarte (Zichorie) (Bild 205),
  + Löwenzahn (Bild 206),
  + wilder Möhre;

b. als geschmackverbessernde **Suppenkräuter** die jungen zarten Sprosse von

- großer Brennessel (Bild 207),
- Huflattich (Bild 208),
- Löwenzahn (Bild 206),
- Sauerampfer (Bild 209),
- Wegerich (Spitzwegerich) (Bild 210);

c. für **Salate** die Blätter von:

- Brunnenkresse (Bild 211),
- Feldsalat (Bild 212),
- Gänseblümchen (Bild 213),
- Huflattich (Bild 208),
- Löwenzahn (Bild 206),
- Sauerampfer (Bild 209),
- Taubnessel (Bild 214),
- Weidenröschen (Bild 215);

d. für **Blattgemüse** neben den bereits genannten Suppen- und Salatpflanzen:

- blaue Luzerne (Bild 216),
- Hederich,
- Kohl- und Gänsedistel (Bilder 217 und 218),
- Melde (Bild 219),

- weiße Taubnessel (Bild 214),
- Wiesen- und Hornklee (Bild 220);

e. für **Spross- oder Stengelgemüse** (wie Spargel oder Kohlrabi zuzubereiten):

- Brunnenkresse (Bild 211),
- Huflattich (Bild 208),
- Fenchelknollen (Bild 221),
- Rohrkolben (Bild 204),
- Schilf (Bild 222),
- Taubnessel (Bild 214);

f. Als Beigabe zu Suppen, Salaten und Gemüse folgende **Wildgewürzpflanzen** (wegen ihres starken Eigengeschmacks nur in kleinen Mengen beizugeben):

- Fenchel (Früchte) (Bild 223),
- Meerrettich (Wurzel) (Bild 224),
- Minze (Blätter[66]), (Ackerminze) (Bild 225),
- Sauerampfer (Bild 209),
- Sauerklee (Blätter) (Bild 226),
- Thymian (Kraut) (Bild 227),
- Wacholder (Beeren) (Bild 228),
- Mauerpfeffer;

g. als **Tee**:

- Robinienblüten (Bild 229),
- Holunderblüten (Bild 230),
- Birkenblätter (Bild 231),
- Brennesselblätter (Bild 207),
- Brombeerblätter (Bild 232),
- Erdbeerblätter (Bild 233),

[66] Pfefferminze (Kulturform) kommt in freier Natur seltener vor. Die wilden Minzarten, z. B. grüne Minze, Wasserminze und Rossminze, sind am typischen Minzgeruch beim Zerreiben der Blätter erkennbar und verwendbar.

- Hagebutte (Bild 234),
- Himbeerblätter (Bild 235),
- Johannisbeerblätter (Bild 236),
- Kirschbaumblätter (Bild 237),
- Lindenblüten (Bild 238),
- frische Triebe von Tannen,
- Fichten und Kiefern,
- Preiselbeerblätter (Bild 239),
- Schlehenblätter (Bild 240),
- Taubnesselblüten (Bild 214),
- Ulmenblätter (Bild 241).

Alle Arten lassen sich untereinander mischen. Auch im Winter tragen vornehmlich Himbeer- und Brombeersträucher vertrocknete Blätter, mit denen man Tee zubereiten kann.

h. als Kaffee-Ersatz:

- Roggenkörner (Bild 242[67]),
- Weizenkörner (Bild 243[67]),
- Gerstenkörner (Bild 244[67]),
- Haferkörner (Bild 245),
- Wegwarte (Zichorienwurzel) (Bild 205),
- Zuckerrübenschnitzel (Bild 246),
- Eicheln (Bild 247);

Im Ausnahmefall eignen sich auch folgende Pflanzen:

- Löwenzahn (Wurzel) (Bild 206),
- Möhre (Bild 248),
- Schilf (Wurzel) (Bild 222),
- Runkelrübe (Bild 249),
- Quecke (Wurzel) (Bild 250).

[67] Das evtl. im Getreide (Roggen, Gerste, Weizen und Mais) befindliche „Mutterkorn“ ist giftig und darf nicht verwendet werden. Erkennbar als vergrößertes blauschwarzes Korn.

Die Wurzeln oder Früchte müssen zuvor getrocknet, geröstet und pulverisiert werden.

2. Folgende Wildfrüchte und Samen sind besonders geeignet für eine Ernährung aus der Natur:

- Brombeere (Bild 232),
- Esskastanie,
- Heidelbeere (Bild 251),
- Himbeere (Bild 235),
- Preiselbeere (Bild 239),
- Walnuss (Bild 252),
- Haselnuss (Bild 253),
- Bucheckern,
- Sanddornbeere (Bild 254),
- Schlehenfrucht (Bild 240),
- Sonnenblumenkerne (Bild 255),
- Vogelkirsche (Bild 256),
- Walderdbeere (Bild 233).



3. Pilze darf der Soldat bzw. die Soldatin nur verzehren, wenn sie zweifelsfrei als essbar erkannt sind. Die Unterscheidungsmerkmale sind oft nur bei ausgewachsenen Pilzen eindeutig ausgeprägt.

Pilze dürfen nicht roh gegessen werden, da viele essbare Pilze in rohem Zustand Giftstoffe enthalten.

7.11.1 Röhrenpilz

Folgender Röhrenpilz ist genießbar:

- Steinpilz (Bild 257).

7.11.2 Lamellen-/Leistenpilze

Folgende Lamellen-/Leistenpilze sind genießbar:

- Wiesen-Champignon (Bild 258),
- Pfifferlinge (Bild 259).





Bild 204 - Rohrkolben (rechts Rohrkolbenwurzel)



Bild 205 - Wegwarte (Zichorie)





Bild 206 – Löwenzahn (rechts Löwenzahnwurzel)



Bild 207 - Große Brennessel



Bild 208 – Huflattich



Bild 209 – Sauerampfer

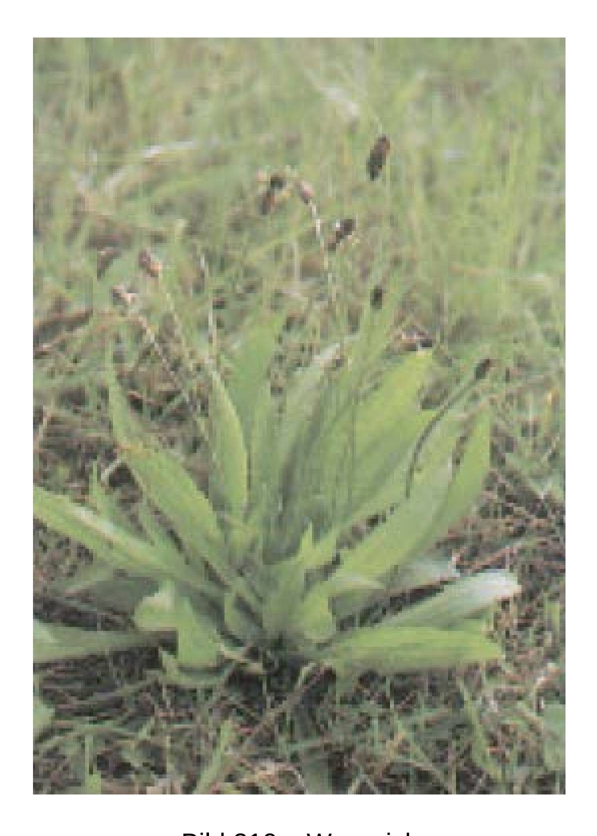


Bild 210 – Wegerich

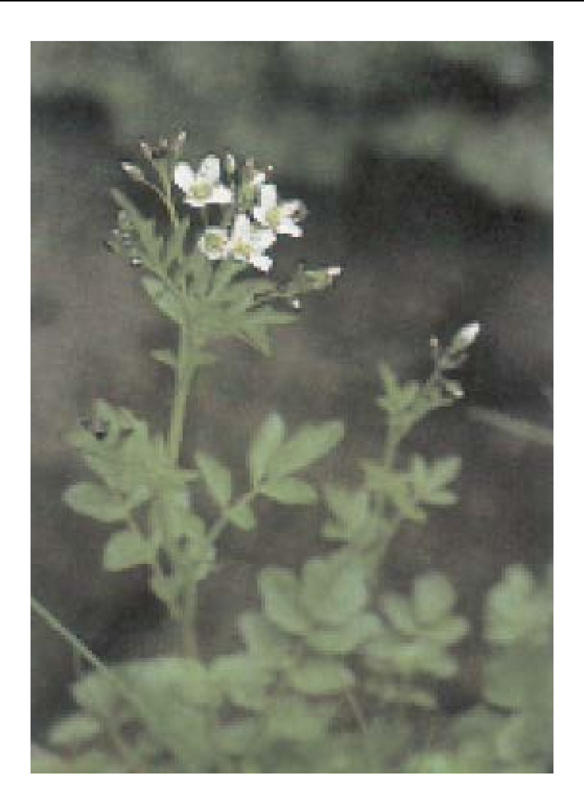


Bild 211 – Brunnenkresse



Bild 212 – Feldsalat



Bild 213 – Gänseblümchen

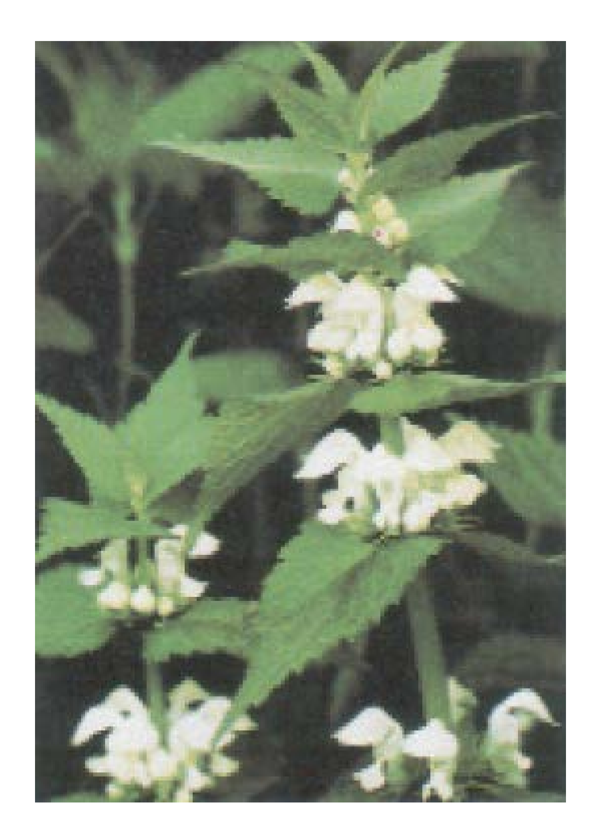


Bild 214 – Taubnessel



Bild 215 – Weidenröschen



Bild 216 - Blaue Luzerne



Bild 217 – Kohldistel

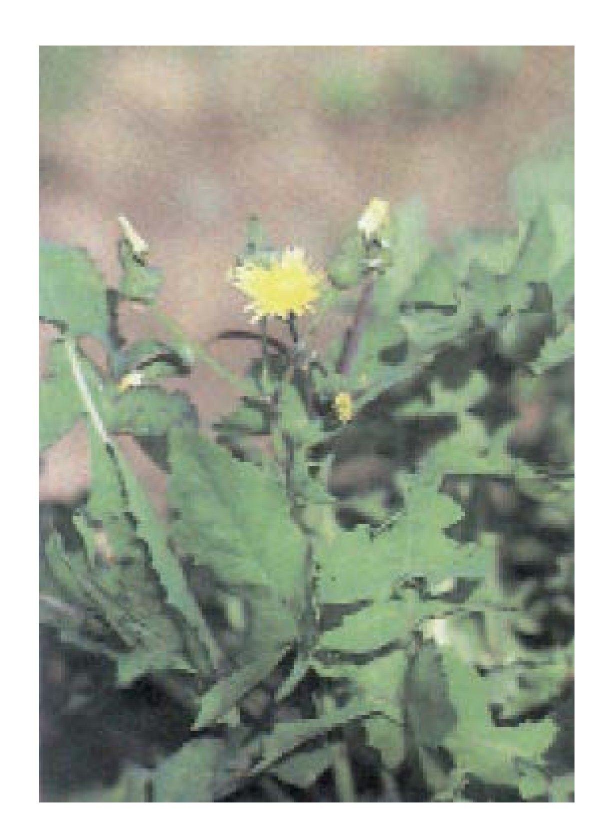
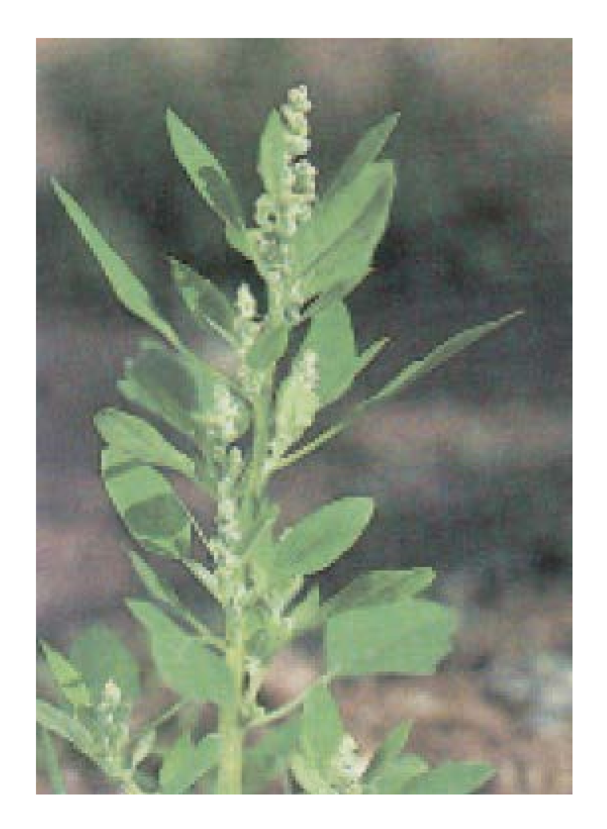


Bild 218 – Gänsedistel



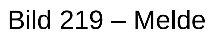


Bild 219 – Melde

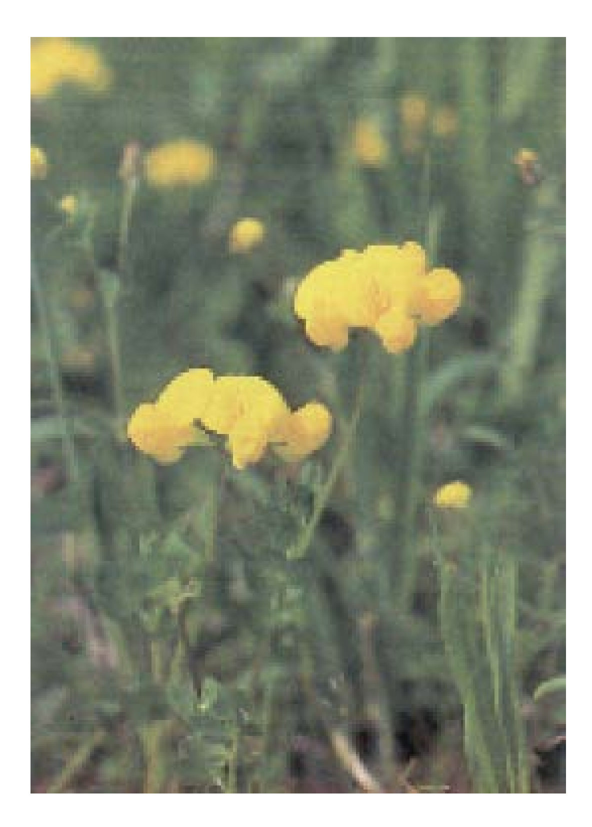


Bild 220 – Hornklee



Bild 221 – Fenchelknolle





Bild 222 - Schilf (rechts Schilf/Wurzelstock)



Bild 223 - Fenchel (Früchte)



Bild 224 - Meerrettich (Wurzel)



Bild 225 – Ackerminze



Bild 226 – Sauerklee



Bild 227 – Thymian

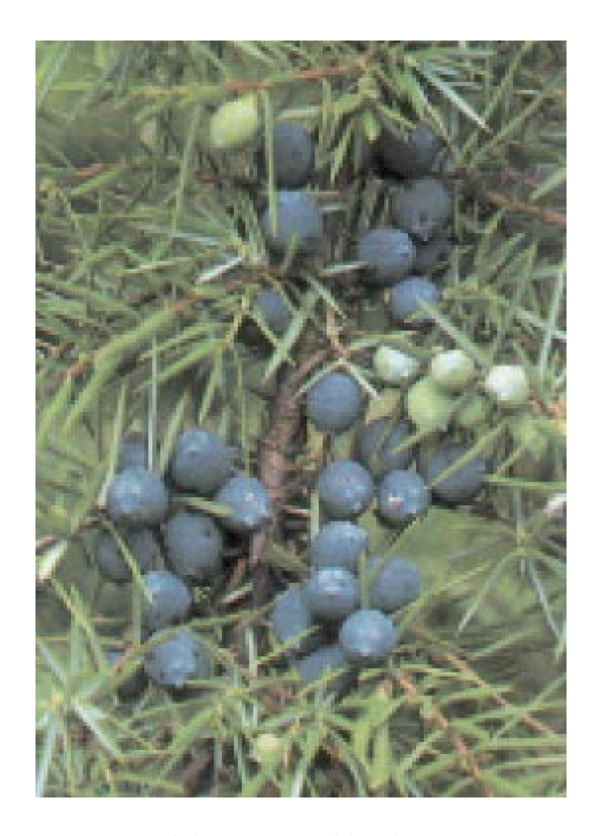


Bild 228 – Wachholder

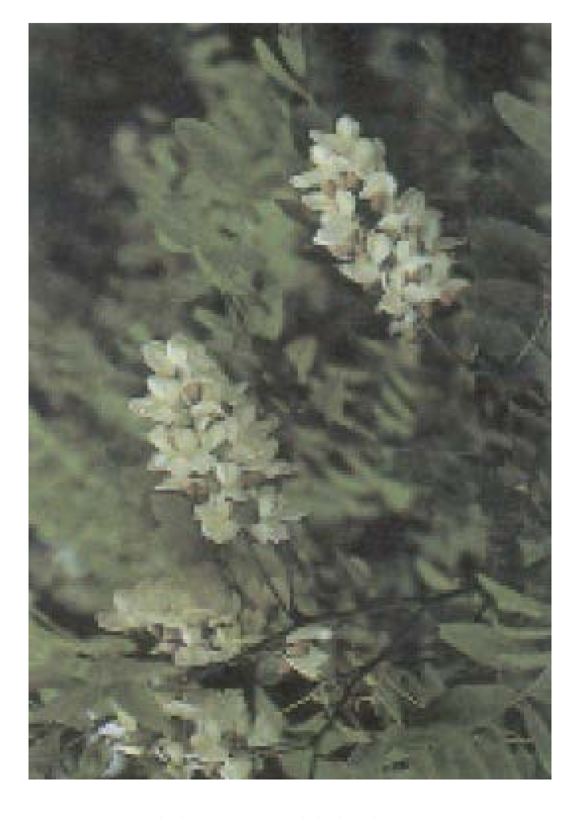


Bild 229 – Robinienblüten



Bild 230 – Holunderblüten





Bild 231 – Birken (unten Birkenblätter)



Bild 232 – Brombeere



Bild 233 – Erdbeere



Bild 234 – Hagebutte



Bild 235 – Himbeere



Bild 236 – Johannisbeere



Bild 237 – Kirschbaumblätter



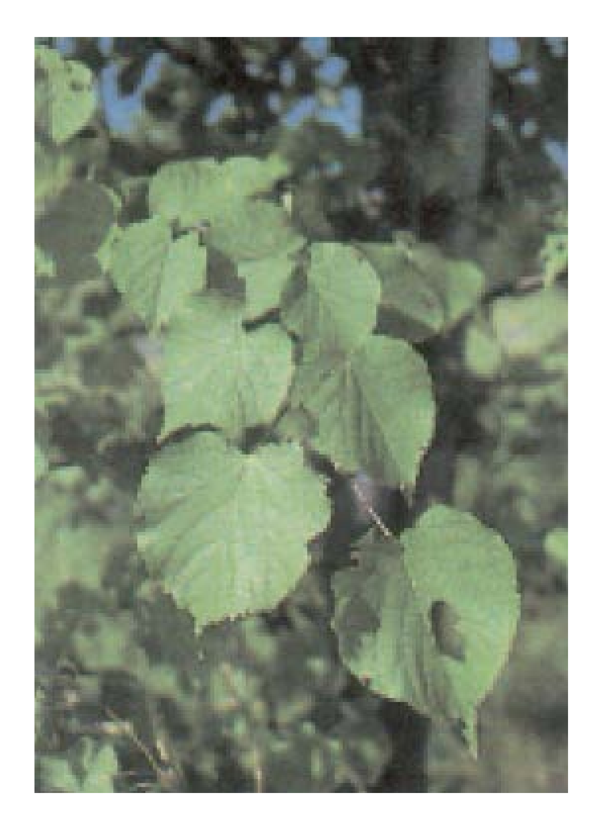


Bild 238 - Linde (rechts Lindenblätter)



Bild 239 – Preiselbeere

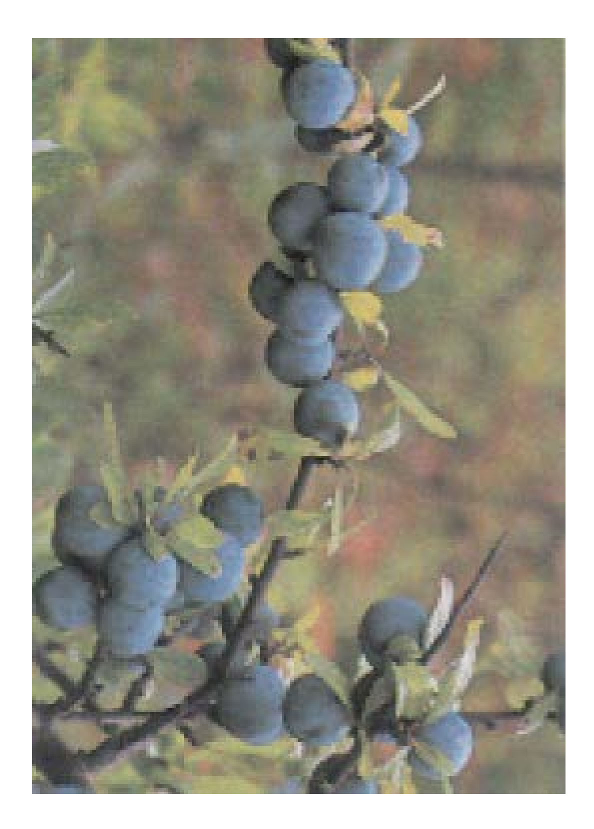


Bild 240 – Schlehe



Bild 241 – Ulmenblätter



Bild 242 – Roggen

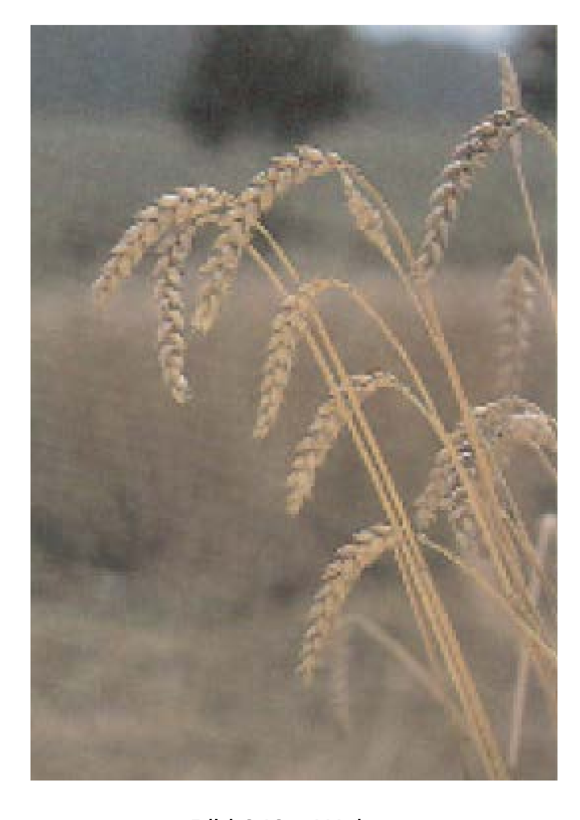


Bild 243 – Weizen



Bild 244 – Gerste



Bild 245 – Hafer



Bild 246 – Zuckerrübe



Bild 247 – Eicheln



Bild 248 – Möhre

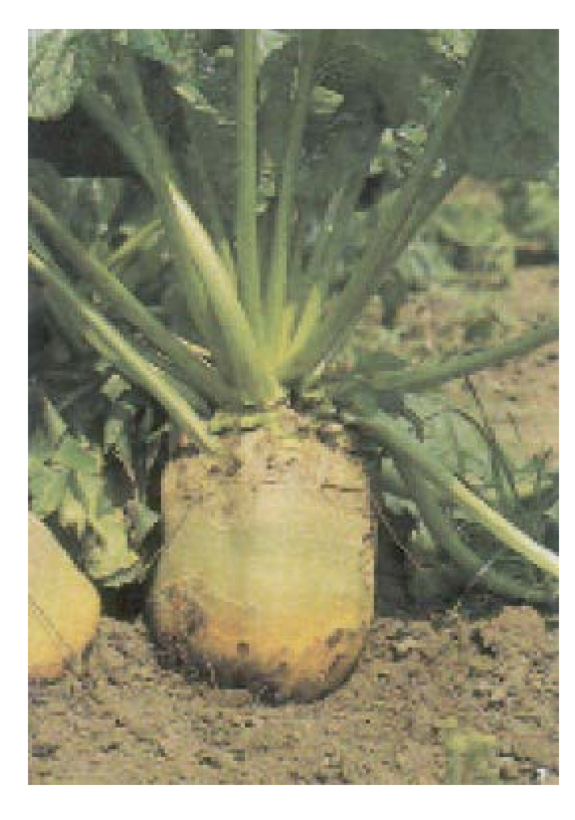


Bild 249 – Runkelrübe



Bild 250 – Quecke

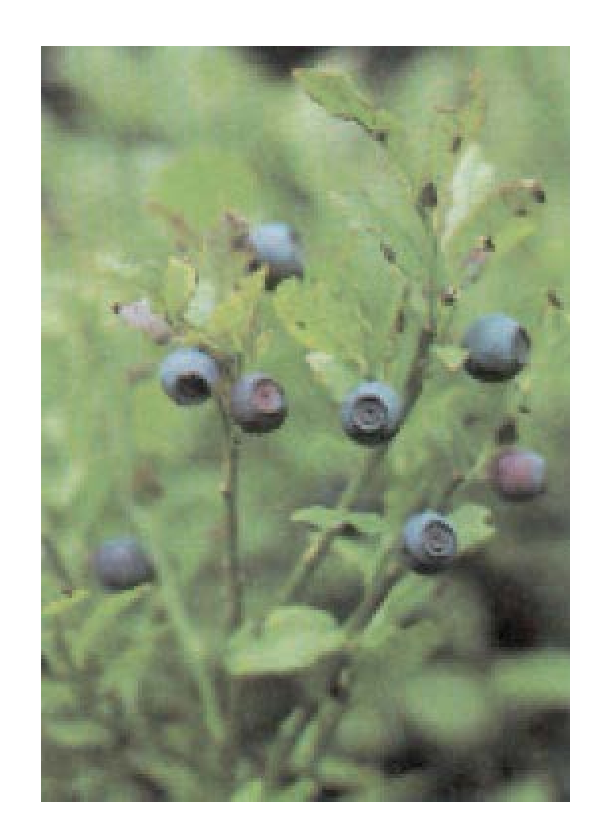


Bild 251 – Heidelbeere



Bild 252 – Walnuss



Bild 253 – Haselnuss



Bild 254 – Sanddorn



Bild 255 – Sonnenblumenkerne



Bild 256 – Vogelkirsche



Bild 257 – Steinpilz



Bild 258 – Wiesenchampignon



Bild 259 – Pfifferling

7.12 Merkpunkte

zur Verhütung von und Verhalten bei Hitze- und Kälteschäden

1. Hitzeschäden

a. Vorbeugung

- kein Alkohol,
- nicht rauchen,
- leichte, lockere, witterungsangepasste Bekleidung tragen (Anzugserleichterung befehlen),
- Kopfbedeckung bei starker Sonneneinstrahlung tragen (kein Stahlhelm),
- Anpassen der körperlichen Anforderungen an die Witterungsbedingungen,
- nicht unnötig in der Sonne stehen,
- Marschordnung auflockern (besonders bei Märschen durch Ortschaften und Gebiete ohne ausreichende Luftbewegung),
- die letzte Hauptmahlzeit einige Stunden vor Marschbeginn einnehmen,
- während des Marsches nur leichte Kost einnehmen,
- für häufige und ausreichende Flüssigkeitszufuhr sorgen
  + schwach gesüßte kalte Getränke,
  + gesalzene kühle oder lauwarme Getränke (1-2 TL Salz auf 1 Liter).

b. Entstehung

- Hitzeerschöpfung; Salzmangel; Hitzekrämpfe: entstehen bei körperlicher Anstrengung und, hoher Lufttemperatur durch Verdunstung von zu viel Körperflüssigkeit oder durch Behinderung der Verdunstung durch zu hohe Luftfeuchtigkeit (Wärmestau). Zu starke Abgabe von Körpersalzen über den Schweiß verschlimmern diese Wirkungen.
- Hitzekollaps, Hitzeohnmacht: Nachlassen der Hirndurchblutung durch Versacken des Blutes im Bauch und Beinen beim Stehen in großer Hitze.
- Hitzschlag: Zusammenbruch der Temperaturregulation und des Kreislaufs bei Wärmestau und Erschöpfung der Schweißproduktion.
- Sonnenstich: Temperaturerhöhung im Gehirn durch starke Sonneneinstrahlung auf den unbedeckten Kopf.

- Sonnenbrand: Hautverbrennungen bei direkter Sonneneinstrahlung durch den Hitze- und UV-Anteil des Sonnenlichtes.

c. Symptome

- Hitzeerschöpfung:
  + gerötete schweißnasse Haut bei trockenen Schleimhäuten, Durst,
  + Erschöpfungszustände,
  + Schwindel, unkoordinierte Bewegungen,
  + Kopfschmerzen, Sehstörungen,
  + Appetitlosigkeit, Übelkeit,
  + beschleunigter Puls und Atmung.
- Hitzekrämpfe: + Schwäche, Durst, trockene Zunge,
  + ungleichmäßiges Zucken und Krämpfe besonders der Arme und Beine.
- Hitzekollaps, Hitzeohnmacht:
  + gerötete schweißnasse Haut, Blässe im Kopfbereich,
  + Kreislaufversagen im Stehen,
  + Schwarzwerden vor Augen,
  + Schwindel,
  + Ohnmacht.
- Hitzschlag:
  + Kopfschmerz, Schwäche, Schwindel, Ohnmachtsgefühl,
  + manchmal Bauchkrämpfe und Erbrechen,
  + rotes Stadium
    - Haut rot, manchmal noch schweißbedeckt,
    - schneller Puls,
    - schneller Atem,
    - Flimmern vor Augen;
  + graues Stadium
    - Haut grau, trocken, fliegender Puls,
    - Schwindel,
    - Sehstörungen,
    - manchmal Hitzekrämpfe,
    - Ohnmacht.

- Sonnenstich:
  - Kopfschmerzen, Schwindel, Übelkeit,
  - Brechreiz,
  - heißer, roter Kopf,
  - evtl. Nackensteife.
- Sonnenbrand:
  - Hautrötung, evtl. Blasenbildung der Haut.

d. Erste Hilfe

- Hitzeerschöpfung, Salzmangel, Hitzekrämpfe:
  - an kühlem schattigen Ort hinlegen lassen,
  - Kleidung öffnen,
  - für Luftzufuhr sorgen,
  - kühle salzhaltige Flüssigkeit trinken lassen,
- Hitzekollaps, Hitzeohnmacht:
  - an kühlem, schattigen Ort hinlegen,
  - Beine hochlagern,
  - Kleidung öffnen,
  - für Luftzufuhr sorgen,
  - bei erhaltenem Bewusstsein kühle, salzhaltige Flüssigkeit trinken lassen,
  - evtl. sturzbedingte Verletzungen versorgen.

So bald wie möglich ärztliche Behandlung.

- Hitzschlag
  - Kleidung ausziehen,
  - an kühlem, schattigen Ort mit erhöhtem Kopf hinlegen lassen,
  - Körper mit Wasser und Luftzug abkühlen,
  - bei erhaltenem Bewusstsein kühle Getränke trinken lassen.

! LEBENSGEFAHR – SOFORT ARZT RUFEN!

- Sonnenstich:
  - an kühlem, schattigen Ort mit erhöhtem Kopf hinlegen lassen.
  - jede Sonneneinstrahlung vermeiden,
  - Kleidung am Oberkörper öffnen,
  - kalte Umschläge auf Kopf und Nacken (z. B. Eisbeutel).

! LEBENSGEFAHR – SOFORT ARZT RUFEN!

- Sonnenbrand:
  - gerötete Haut kühlen,
  - weitere Sonneneinstrahlung vermeiden,
  - Blasen nicht öffnen, locker und steril verbinden.

Merke

Soldaten und Soldatinnen mit Hitzeschäden nicht weitermarschieren lassen, auch nicht mit Kameradenhilfe; für liegenden Transport sorgen.

2. Kälteschäden

a. Vorbeugung

- Kein Alkohol,
- nicht rauchen,
- möglichst häufig warme Mahlzeiten oder warme Getränke einnehmen,
- feuchte Bekleidung sofort wechseln, besonders Schuhe und Handschuhe,
- Nässe durch Benzin erhöht die Gefahr von Kälteschäden erheblich,
- Lockere Kleidung in mehreren Lagen tragen (Zwiebelschalenprinzip), keine einengende Bekleidung tragen,
- Windschutz suchen oder herstellen,
- Regen- bzw. Schneeschutz herstellen,
- zusätzliches Isoliermaterial nutzen (Stroh, Zeitung usw.),
- Aufwärmmöglichkeiten schaffen (Fahrzeugheizung, Wärmefeuer usw.),
- nie länger als unbedingt nötig bewegungslos verharren,
- unnötiges Schwitzen vermeiden,
- unnötiges Stehen in Wasser oder Matsch vermeiden,
- nie Metall mit bloßer Hand berühren (Fahrzeuge, Gewehrschloss usw.),
- möglichst sorgfältige Körperpflege durchführen,
- gegenseitig beobachten, ob Nase, Ohren usw. weiß werden.

b. Entstehung

- Unterkühlung,
- Erfrierungen,

- Nässe-, Kältebrand

entstehen, wenn der Körper oder Körperteile zu viel Wärme an die Umgebung abgeben. Erschöpfung, Hunger, Krankheit und Verletzungen fördern die Entstehung von Kälteschäden.

Starkes Schwitzen, feuchte Luft, nasse Bekleidung, Wind können dazu führen, dass bei ungeschützter Haut Kälteschäden schon bei Temperaturen ab + 6 °C auftreten.

c. Symptome

- Unterkühlung
  + Zittern, graue, blasse Haut,
  + Schmerzen an Armen und Beinen,
  + zunehmende Empfindungslosigkeit,
  + Sprachverlangsamung,
  + zunehmende Muskelstarre,
  + Müdigkeit,
  + Sinnestäuschungen,
  + Bewusstlosigkeit.

- Erfrierungen
  + 1.gradige:

    Prickeln, Schmerzen, Blasswerden der Haut, (ALARMZEICHEN ist plötzliches Aufhören der Schmerzreaktion und des Kältegefühls);
  + 2.gradige:

    Blasenbildung, oft blau-rote Hautverfärbung;
  + 3.gradige:

    Absterben von Hautbezirken oder Gliedermaßen. Blau-schwarze Verfärbung, k e i n Schmerz.

- Nässe-, Kältebrand:
  + Kalte, blasse, runzelige, feuchte Haut der Füße schon bei Temperaturen unter + 12 °C durch langes bewegungsloses Stehen in Wasser, Schneematsch oder Matsch. Nach einigen Tagen Blaufärbung.

- Sonstige Gefahren:
  + Schneeblindheit:
  + Augenentzündung durch längeren Aufenthalt auf sonnenbeschienenen Schneeflächen – Schutzbrille tragen –;
  + CO-Vergiftung:

    droht in geschlossenen Räumen, die mit brennstoffbetriebenen Heizgeräten beheizt werden – regelmäßig lüften –.

d. Erste Hilfe

- Unterkühlung
  - weitere Auskühlung vermeiden,
  - Einschlagen in warme Decken,
  - liegender Transport in warme zugfreie Räume,
  - Heiße Getränke reichen, – **Nie Alkohol** –
  - Bei Atemstillstand – **Atemspende** –.
  - Sobald wie möglich ärztliche Behandlung.
- Erfrierungen:
  - Weiteren Wärmeverlust vermeiden
  - 1. Grades:
    - langsam Erwärmen,
    - trocken halten,
    - Durchblutung fördern (Bewegung ...).
  - 2. Grades:
    - Blasen nicht öffnen,
    - trocken halten,
    - trocken, locker und steril verbinden.
  - 3. Grades:
    - trocken, locker und steril verbinden

So bald wie möglich ärztliche Behandlung.

- Nässe-, Kältebrand:
  - sofort trocknen,
  - trocken, locker und steril verbinden.

Sobald wie möglich ärztliche Behandlung.

Merke

- **nie Alkohol**, nicht rauchen,
- kein Einreiben mit Schnee,
- kein Massieren erkrankter Körperteile,
- kein direkter Kontakt mit Wärmequellen,
- keine Salben oder feuchte Verbände.

7.13 Ausbildung von Soldaten und Soldatinnen beim Überrollen durch gepanzerte Fahrzeuge; Ausbildung auf der Überrollbahn

1. Die Ausbildung von Soldaten und Soldatinnen beim Überrollen durch gepanzerte Fahrzeuge (Kettenfahrzeuge) darf nur auf dafür vorbereiteten **Überrollbahnen** stattfinden.

Hierbei sind zu unterscheiden:

- aus **Beton** gefertigte Überrollbahnen auf **Truppenübungsplätzen** (Bild 226) sowie
- noch vorhandene von der **Truppe selbst hergestellte** Überrollbahnen auf **Standortübungsplätzen**.



Bild 260 - Überrollbahn auf dem Truppenübungsplatz Wildflecken/Hammelburg

Die Überrollbahn besteht aus Kampfständen, die in Abständen von mindestens 8 m zwischen den beiden Kettenspuren angelegt sind. Die Kampfstände sind so tief, dass vom Kopf eines darin hockenden Soldaten bzw. einer darin hockenden Soldatin bis zum oberen Rand des Kampfstandes ein Abstand von mindestens 40 cm bleibt (Bild 227).



Bild 261 – Kampfstand

Die Fahrspur muss für Panzerfahrer bzw. Panzerfahrerinnen und Kommandanten bzw. Kommandantinnen deutlich erkennbar sein. Bei eingeschränkter Sicht ist die Ausbildung einzustellen. Das gepanzerte Fahrzeug darf nur in Schrittgeschwindigkeit die Kampfstände überrollen.

2. Voraussetzung für die Ausbildung ist, dass die **Kampfstände mit Innenverkleidung** überrollsicher sind. Die noch vorhandenen selbst gebauten Überrollbahnen sind vor der Benutzung durch den zuständigen Brigadeingenieur zu überprüfen und zur Ausbildung frei zu geben.

Die noch vorhandenen selbst gebauten Überrollbahnen sind in einem Abstand von 5 m beiderseits der Kettenspuren und parallel zu diesen mit Trassierband oder Pfählen abzugrenzen; Spaten mit langem Schaft sind bei der Ausbildung bereitzuhalten.

3. Für die Ausbildung ist folgendes Personal einzuteilen:

- Leitender bzw. Leitende,
- ein Sicherheitsgehilfe bzw. eine Sicherheitsgehilfin,
- ein Sanitätssoldat bzw. eine Sanitätssoldatin sowie
- ein Kommandant bzw. eine Kommandantin eines gepanzerten Fahrzeugs.

Der bzw. die Leitende muss mindestens ein Unteroffizier mit Portepee sein.

Er bzw. sie trägt weiße Armbinden mit schwarzem „L“ an beiden Oberarmen.

Der Sicherheitsgehilfe bzw. die Sicherheitsgehilfin trägt eine rote Armbinde am linken Oberarm.

4. Der bzw. die Leitende

- weist alle Teilnehmer in den Ablauf der Ausbildung und in ihre Aufgaben ein,
- steht am Ende der Überrollbahn mit Blickrichtung zum gepanzerten Fahrzeug so, dass er die gesamte Fahrspur übersehen kann und lässt das gepanzerte Fahrzeug zunächst über die unbesetzten Kampfstände fahren,
- befiehlt den zum Überrollen eingeteilten Soldaten und Soldatinnen, die Gefechtshelme aufzusetzen, Gehörschutz anzulegen und die Kampfstände zu beziehen,
- überwacht, dass sich alle übrigen Soldaten und Soldatinnen außerhalb der Überrollbahn aufhalten,
- lässt das gepanzerte Fahrzeug in der Spur fahren und gibt dem Kommandanten bzw. der Kommandantin und dem Fahrer bzw. der Fahrerin Zeichen mit empor gehaltenen Flaggen (aus dem Flaggensatz für Kraftfahrzeuge):
  + grüne Flagge = „Marsch!“,
  + rote Flagge = „Stop!“,
- befiehlt den Wechsel der Soldaten und Soldatinnen in den Kampfständen, wenn das gepanzerte Fahrzeug außerhalb der Überrollbahn in die Ausgangsstellung zurückfährt,
- weist den Sanitätssoldaten bzw. die Sanitätssoldatin an, sich in unmittelbarer Nähe bereit zu halten und
- stellt sicher, dass ein Sanitätsoffizier (Arzt bzw. Ärztin mit Krankenkraftwagen) über den Ausbildungsort unterrichtet ist und unverzüglich alarmiert werden kann.

Auf noch vorhandenen selbst hergestellten Überrollbahnen haben Leitende noch **zusätzliche** Aufgaben. Sie

- prüfen vor dem Einbau den Zustand der hölzernen Innenverkleidung der Kampstände (Bruch, Festigkeit) und stellen sicher, dass nur unbeschädigte Holzrahmen verwendet werden;
- lassen das gepanzerte Fahrzeug ein zweites Mal in der Spur über die unbesetzten Kampfstände fahren und den Fahrer dabei auf Höhe jedes Kampfstandes bremsen, um die Bodenverdichtung zu erhöhen und die Festigkeit der Holzrahmen zu prüfen;
- lassen die Holzrahmen nach Abschluss der Ausbildung ausbauen und trocken lagern, um Schäden durch Verwittern oder Brüche durch Dauerbelastung und damit eine Gefährdung der übenden Soldaten und Soldatinnen zu vermeiden;
- lassen die entstandenen Löcher auffüllen und feststampfen.

5. Der **Sicherheitsgehilfe bzw. die Sicherheitsgehilfin**

- unterstützt den Leitenden bzw. die Leitende,
- steht seitlich der Überrollbahn, außerhalb der Kettenspur und
- beobachtet die Soldaten und Soldatinnen in den Kampfständen und meldet dem bzw. der Leitenden sofort jede Gefährdung.

Auf selbst gebauten Überrollbahnen prüft er bzw. sie **zusätzlich** nach jedem Überrollen den Zustand der Kampfstände, besonders der Innenverkleidung auf Verformung, Verschiebung sowie Bruch und meldet Mängel dem bzw. der Leitenden.

6. Der **Kommandant bzw. die Kommandantin** des gepanzerten Fahrzeugs

- führt das Fahrzeug nach den Befehlen des bzw. der Leitenden,
- beobachtet vor allem die Zeichen des bzw. der Leitenden und
- hält über die Bordverständigungsanlage Verbindung mit dem Kraftfahrer bzw. der Kraftfahrerin und gibt die nötigen Befehle.

7. Der **Fahrer** bzw. die **Fahrerin** des gepanzerten Fahrzeugs

- fährt das gepanzerte Fahrzeug nach Befehlen des Kommandanten bzw. der Kommandantin, mit offener Fahrerluke und dem Fahrersitz in höchster Stellung,
- hält Blickverbindung zum bzw. zur Leitenden und hält das gepanzerte Fahrzeug sofort an, sobald der bzw. die Leitende die rote Flagge hebt,
- vermeidet sowohl jedes Überrollen der Kampfstände mit den Ketten als auch jede unnötige Lenkbewegung beim Fahren über die Kampfstände und
- hält das gepanzerte Fahrzeug sofort an, wenn die Bordverständigungsanlage gestört ist.

7.14 Abbildungsverzeichnis

7.15 Bezugsjournal

Nr.	Dokument	alt	neu	Bemerkung
1	„Taktische Zeichen“	ZDv 1/11	–	
2	„Schießen mit Handwaffen“	–	A2-222/0-0-1210	Version 2 nur online
3	„Das Gewehr G3“	ZDv 3/13	–	
4	„Das Maschinengewehr“	ZDv 3/14	A2-222/0-0-1274	
5	„Die leichte Panzerfaust“	ZDv 3/16	–	
6	„Handgranaten, Handflammpatronen und die Granatpistole 40mm“	ZDv 3/17	–	
7	„Verwendung pyrotechnischer Artikel (Materialklasse 1370)“	ZDv 3/20 VS-NfD	–	
8	„Gebrauch von Nebelmitteln“	ZDv 3/21	–	
9	„Fliegerabwehr (zu Lande)“	ZDv 3/90 VS-NfD	–	
10	„Orts-, Zeit- und Zahlenangaben (Heer)“	ZDv 3/101 VS-NfD	–	
11	„Das Gewehr G36“	ZDv 3/136 VS-NfD	–	
12	„Die Panzerfaust 3/Bunkerfaust“	ZDv 3/160 VS-NfD	–	
13	„Sperren und Sprengen“	ZDv 3/701 VS-NfD	–	
14	„Überwinden von Gewässern und Einschnitten“	ZDv 3/703	–	
15	„Handhaben von Werkzeug, Gerät und Baustoffen“	ZDv 3/709	–	
16	„Tarnen und Täuschen“	ZDv 3/710 VS-NfD	–	
17	„Feldbefestigungen“	ZDv 3/760	–	
18	„ABC - Abwehr aller Truppen“	ZDv 5/300 VS-NfD	–	
19	„Der Wachdienst in der Bundeswehr“	ZDv 10/6 VS-NfD	A-1130/21	
20	„Unmittelbarer Zwang und besondere Befugnisse“	ZDv 14/9	A-2122/2	
21	„Humanitäres Völkerrecht in bewaffneten Konflikten“ –Handbuch–“	ZDv 15/2	–	

Nr.	Dokument	alt	neu	Bemerkung
22	„Humanitäres Völkerrecht in bewaffneten Konflikten" –Textsammlung–"	ZDv 15/3	–	
23	„Anzugordnung für die Soldaten der Bundeswehr"	ZDv 37/10	–	
24	„Verkehr und Transport in der Bundeswehr – Band 2"	BesAnLog 42/1-10-71-005/2 VS-NfD	–	
25	„Kraftfahrvorschrift für die Bundeswehr Bestimmungen für den Betrieb und Verkehr von Dienstfahrzeugen"	ZDv 43/2	B-1050/3	
26	„Strahlenschutz – Radioaktivität"	ZDv 44/500	–	
27	„Sanitätsausbildung aller Truppen (Lehrschrift)"	ZDv 49/20	–	
29	„Erste Sanitätsdienstliche Hilfe"	ZDv 49/21	–	
30	„Anforderung und Durchführung von Eisenbahntransporten"	ZDv 42/20 VS-NfD	–	
31	„Vorbereitung und Durchführung von Märschen"	ZDv 42/10 VS-NfD	–	
32	„Kraftfahrdienst-Verkehrskunde"	ZDv 43/6	–	
33	„Schutz von Objekten"	HDv 150/100 (zE) VS-NfD	–	
34	„Infrarot-Zielgerät für Handwaffen"	AnwFE 215/52	–	
35	„Die Leuchtbüchse"	AnwFE 215/720	–	
36	„Der Scharfschütze"	HDv 216/721 VS-NfD	–	
37	„Der Soldat im Winter"	HDv 347/200	–	
38	„Militärisches Bergsteigen"	HDv 347/400	–	
39	„Ausbildung der Kampftruppen für das Gefecht im bewaldeten und bebauten Gelände"	U-Mappe zur AnwTrAusb Kampftruppe 1/81	–	
40	„Infrarot-Zielgerät für Handwaffen Typ Eltro B8-V"	TDv 5855/007-13	–	

Nr.	Dokument	alt	neu	Bemerkung
41	„Bildverstärker-Zielfernrohr für Handwaffen FERO-Z51 ZUB – ORION 80 I-ORION 80 II“	TDv 5855/013-13 VS-NfD	–	
42	„Doppelfernrohre“	TDv 6650/001-13	–	
43	„Taschenkarte ABC-Abwehr aller Truppen Schutz gegen ABC-Kampfmittel und Verhalten ABC-Abwehr aller Truppen bei Luftangriffen“ (ständig in der äußeren linken Brusttasche des Feldanzugs mitzuführen)	Druckschrift Einsatz Nr. 16	–	
44	„Merkpunkte für Dienstaufsicht, Befehlsgebung und Einsatz von Fliegerabwehrwaffen“	TK Fliegerabwehr Nr. 1	–	
45	„Abfassung von Spähtruppmeldungen“	STANAG Nr. 2003	–	
46	„Allgemeine Militärische Straßenverkehrsvorschrift“	STANAG Nr. 2025	–	
47	„Verfahren für die Behandlung von Kriegsgefangenen (KGF)“	STANAG Nr. 2044	–	
48	„Identifizierung von Landstreitkräften auf dem Gefechtsfeld“	STANAG Nr. 2129	–	
49	„Die Behelfsversorgung mit Wasser im Krieg“	STANAG Nr. 2885	–	
50	„Die Bekleidungswirtschaft der Bundeswehr im Frieden”	ZDv 37/1	–	
51	„Die Pistole P1 und die Maschinenpistole MP2/MP2A1“	ZDv 3/15	A2-222/0-0-1275	
52	„Übungsplätze“	ZDv 40/11	–	
53	„Die Liegenschaften der Bundeswehr“	ZDv 70/1	–	
54	„Schutz gegen ABC-Kampfmittel“	ZDv 5/120	–	
55	„Gebrauch von ABC-Darstellungsmitteln“	ZDv 5/420 VS-NfD	–	